



連射で、スピコンで、脳天ショックのオモシロさ。まさにF1XDのための人気ゲームたち。







6月号 JUNE CONTENTS



FAN ATTACK 人間界から天上界へ行くまでをバッチリ攻略! 仏陀の聖戦 6 大灯台からロンダルキアまでMAPで攻撃/ 悪霊の神々 14 ープンとJAPANオープンの全ホール攻略 20 ゲームのことなんでもありのコーナー 26 ●ウナギカートの秘密とはいったい何?……ほか 電源を切って街へ出よう 32 エレクトロニクス+αの「さいたま博」……ほか FAN STRATEGY 連載小説 69 「東京は晴れたけど、福岡は?」チャットはだからやめられない// 92 読者アンケート ●掲載ゲームソフト 70本プレゼント / 76 MSX新作発売予定表 ●MSXの新作の発売予定 115

LIP J.B.ハロルドシリーズ リバーヒルソフト・鈴木理香氏

創刊1周年記念特別誌上イベント報告/MSXワクワクドリーミン/(その2)-4~6月号連続企画/創刊1周年記念読者プレゼント新製品ハードを始め、ソフトがいっぱい。今月は213名にチャンスあり/	- 89 - 88
FAN NEWS	4
では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、 では、	94
動物たちの冒険ロマンピーレーン ひだまり荘で起きた 「おおり良好!	96
妙な事件とは? りあめたり及れ! 魔洞戦紀をクリアして からなら10倍おもしろい 勇士の紋章 ディーブダンジョンII ――	98
からなら10倍おもしろい 男 エの 	100
シミュレーション ハン・ハー・ロハット 日頭身キャラが本物の 燃えろ!!熱闘野球'88 野球っぽいふんいき 燃えろ!!熱闘野球'88	102
野球っぽいふんいき がれんつか AR(間まりが 00 ストーリー重視 ウルティマ 恐怖のエクソダス 型のARPG	103
戦略シミュレー・スプーン	103
ションゲーム 心 自 ギャグを盛りこんだ新感 紫 醜 罹 サジリー	
	105
雀士がキミの相手だ/ 巾リ手 月	106
女の子のアニメ 麻雀狂時代SPECIAL だれでも将棋会以は表現の場合はおきます。	107
だれでも将棋 谷川浩司の将棋指南 【名人への道 ―― が楽しめる	108
1画面9本+ちょっと長めの2本で今月も楽しめる	
ファンダム	37
●グラフィックアニメーション/Life Game/8×8えでいた/MA	ZE
BATTLE/Math-Panic/CLIMBER/玉積みゲーム/COLTILES/誰がためにボールは跳ねる/スタゴラピ/CHOPs	OR
MSXの音楽とサウンド	66
ファンダムハウス	68
発売中のゲームを再チェック/	00
ON SALE	109
●今月は3月15日から4月14日まで	
超新作ソフトをたっぷり紹介	
COMING COOK	110

/ 蒼き狼と白き牝鹿/ファミリーボクシング/ザ・マン・アイ・ラブ

ファンダムライブラリー③/アレスタ/ソリテアロイヤル/スターヴァージン/

ガーリーブロック/ゾンビハンター/エグザイル〜破戒の偶像

2203-431-1627

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

116



不思議感覚の仏教RPGをMAP攻略/ 宗派は問いません!!

仏陀の聖戦

仏教の世界を舞台にした、エ スニックな雰囲気のRPG、 ガンダーラ。その広大で複雑 な世界を、わかりやすりマッ プで徹底的に攻略するぞ!!







ッタールという名前になるんだ

7.800円

愛と平和をもたらす仏陀 が亡くなって、時がたち、各 地におさめられていた仏舎利

壺(仏陀の遺骨が入った壺)の 力が弱くなった頃の話です。 そこに目をつけた邪神の王 は、6つの世界から仏舎利壺

を盗み出し多くの魔物たちを

解き放って、さらに魔の手を 広げようとしていたのです。

そんなストーリーで始まる ガンダーラは、仏教の世界を 冒険するRPGだ。キミの目 的は、その世界を支配するボ スを倒して仏舎利壺を取り返 し、ストーパーにおさめて世

界を解放することなんだ。全 部で6つの世界を解放すれば、 聖地ガンダーラに再び平和を 取りもどせるのだ。

大きくてかわいい敵キャラ たちと戦い、レベルを上げ、 いろんな人に情報を聞きなが ら世界の平和をめざそうね/



●墓の前から冒険の旅に出る。仏 の道を歩む戦士の誕生のシ



れていた人が出てくるんだ まれているのは地獄界



◎煮えくりかえる溶岩に囲



介うって変わって氷と雪が 世界をつつむ餓鬼界



○背景と同じ色の敵など 強敵が続出の畜生界



そるおそる進む修羅界



€キミのめざす最終目的地 雲の上に広がる天上界

©エニックス

「白人の祭りな田紀」でしているいつではけんだり

敵を倒すと、強さに応じて FXP(経験値)が増える。経 験値が一定数集まるとLE VEL(レベル)が上がり、 キミの力は強くなっていく。 人間界での戦いでレベルを日

まで上げて、それ以降の世界 ごとに2つずつレベルを上げ ていけば、かなり戦いがラク になる。もし、キミが途中で やられても、転生輪廻で生き かえることができる。



○たとえやられても、転生輪廻でよみが えれる。心おきなく戦うことができるね

キミの総合的 LEVEL な強さを示す。 経験値を一定数集めると上が り、攻撃・防御力が増える。

経験を示す数 値。敵を倒す ことで増えていき、一定数集

もっている食 **FOODS** 料の量。時間 がたつにつれ減っていき、O になるとHPが減っていく。

BEADS(2 の世界のお 金)がいくらあるか示す。これ がないと買い物ができない。

体力を示す。 HP ダメージを受 けると減っていき、〇になる とやられてしまう。

持っている法 石の数を示す。

法力を使うたびに減っていき、 ○で法力使用不能。



な経験値の数を教えてくれるんだ

各世界を解放したあとに、その世 界の如来様に会えば位を授けられる。 新しい位を授かったら、必ず不動<mark>朗</mark> 主に会いに行こう。より強くなった

まるとレベルガ上ガる

宝剣と宝甲(ヨロイのこと)が手に 入り、先の世界でとても戦いやすく なるんだ。宝剣や宝甲が変わると、 自分のキャラの色も変わるぞ。









てつなから、致いて、発言とは、

キミの前に立ちはだかる敵 たちは、みんな強敵ばかり。 剣と法力をうまく使いわけて 倒してしまおう。敵を倒すと 経験値のほかにアイテムも手

に入る。BEADS(ビ ーズ)とか、HP(体力)



回復の薬とか、持っているア イテムは敵によってちがうん だ。体力の残りが少なくなっ たら、菩提樹の前でおがもう。 フルに回復できるぞ。



●ひざまずいて祈れば、体力が満タンになる。 入った。もっと倒そうっと!ただし、それとひきかえにビーズが減るんだ

剣での攻撃

戦士のベーシックな攻撃方 法(とはいっても2種類しか ないが)。敵が消えるまで攻撃 すればいいけど、ななめから は刺せないので、その点にだ けは気をつけよう。



法力での攻撃

法力を使うと敵の動きを一 定時間止められる。そのすき をついて剣で攻撃すれば、た いてい一撃で倒せるのだ。た だし、法石がなくなるとまっ たく使えない。



たとういの中水の中からいい 14.のたみかに

各世界には、必ずダンジョ ンがひとつあり、その中には ボスキャラがいる。先の世界 に進むほど、その構造は複雑 になっていくんだ。

また、洞くつの中には店や 情報をくれる人がいるから、 発見したら必ず中に入ろう。



○いつでも買い物ができるように ビーズをいっぱいためておこう



●2つの世界を結ぶ通路だ。十分 強くなってから行くようにしよう



のダンジョンでは心細くなる。 スキャラの部屋までは遠いかも

NEW TOTAL

世界に平和を取りもどすための 旅は、この人間界から始まる。 人間界は他の世界とちがい、解 放すると人があらわれるんだ。 彼らに会って話を聞き、多くの 情報を得れば旅がラクになるぞ。



●勃鬼という敵は 弾を吐いてくるぞ



○こいつは積雲。

雷撃をはなつ敵だ





右も左もわからないまま、 重大な使命をはたすことになったキミ。まずはこの建物に 入り、みろく菩薩に法力の指輪と法石をもらおう。そうすれば、敵の動きを止める法力を使えるようになるぞ。

※ ガンダーラ炭坑

人間界を解放したあとなら、ここでアルバイトができる。 内容はというと、炭坑の坑夫 さんだ。つるはしをひと振り するたびに1ビーズ、5000ビ ーズまでかせげるぞ。でも、 手持ちのビーズが5000以上だ と働かせてもらえない。

薬師如来の寺

人間界を解放すれば、薬師如来に会えるようになる。ここで手に入るアイテムは仏薬というもの。どんな病気でもなおしてしまう魔法の薬なんだ。ただし、持ち歩けるのは2個までだ。

☆学 者 洞

古文書の研究をする学者が住んでいる。彼に古文書をしらべてもらえば、他の世界に移動する方法がわかるはずだ。しかし、彼は目が不自由なので、それをなおしてあげないと、古文書をしらべてもらえないんだ。

☆長老洞

この世界で最も多くの知識を持っているのが彼。他の世界へ移動する方法が記されている、古文書というアイテムをくれるんだ。それ以外にも、彼から得られる情報はたくさんあるぞ。

大日如来洞

この洞くつに通じる道は岩でふさがれているんだ。人間界を解放すれば道が通れるようになる。ここに住む大田如来に会えば位を授けられるで、また、天上界以外のすべての世界を解放したあとここに来れば、すごい情報がもらえる。

义修 験 洞

人間界を解放していれば、 ここで食料を買えるんだ。で きればまとめ買いしておこう。

☆ 入滅洞

法力を使うために必要な、 法石を売っている洞くつだ。 人間界を解放すれば買える。

公如 意 洞

法石、ビーズ、食料の上限値を上げる、袋というアイテムを売っている洞くつだ。

二月 光 洞

ダンジョンでの明かりとなる、月光石を売る店だ。ダン ジョンに行くまえに寄ろうね。

●この世界のボス、荒神。炎を吐



溶岩に囲まれた不気味な世界、 それが地獄界だ。沸きたつ溶岩 の中から出現する敵には注意し よう。キミめがけて弾を撃って くるのだ。この世界以降は地形 が複雑だからマップは必見だ。

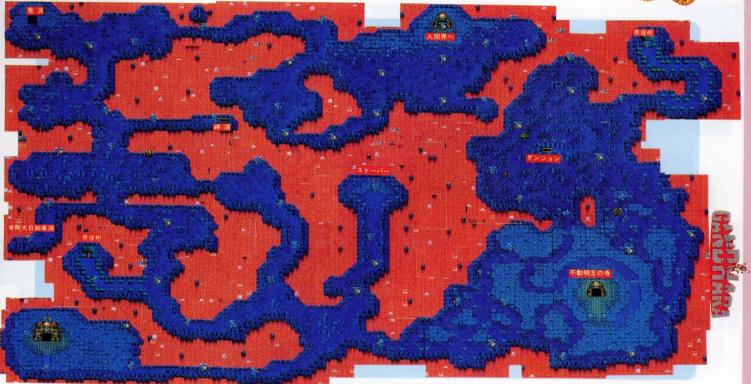


●兵独楽という敵。 こいつも弾を撃つ の陰険な敵なんだ



◎陰剣という名前





洞

ここではなんと、敵が食料 を売ってくれるんだ。冒険を 続けていくうちに、こんな内 職をしている敵にたくさん出 会うはず。この洞くつで売っ ている食料は、人間界のそれ にくらべて高カロリーなので、 あり金ぜんぶはたいて買って おいても損はないぞ。



●ずるそうな顔つきだが、信じて 買い物してもだいじょうぶだぞ

洞

ここ岬洞でも敵がバイトを している。売ってくれる物は、 法石や食料の上限値が、さら に上がる袋だ。体力や法力の 上限値は、レベルアップすれ ば上がるからいいけど、法石 と食料はそうもいかない。こ れから先、長い道のりを歩む には必要なものだ。



○これさえあれば、次の世界に行 っても十分歩きまわれるね

金剛大日如来洞

地獄界を解放すると、この 地点にあった岩が消えて、釜 剛大日如来のいる洞くつに入 れるんだ。彼に会えば、明王 位という位を授けられる。こ のあとに不動明王のところに 行けば、新緑の宝剣と宝甲と いう2つのアイテムがもらえ、 攻撃力と防御力がアップする。



○この世界以降も、如来様のいる 洞くつは岩などでふさがれている

ぴ~んが好き♥ (たまよけテクニック)

遠くにいる敵や岩山などか ら、いきなり弾が発射される こどがあるんだ。こんなとき は、すかさず弾のほうを向い てしゃがんでみよう。 ぴーん という音とともに、弾をはじ くことができるんだ。



に、この動作があるわけじゃない



一面の銀世界、それが餓鬼界だ。 この世界に出現する敵の中には、 毒を持った敵がいる。毒におか されると、一定時間剣が使えな くなったり、動けなくなるんだ。 解毒剤があればのがれられるぞ。











本 毒消洞

毒を持った敵がいること、 解毒剤があればそれを防げる ことは教えたね。その解毒剤 を売っているのが、この洞く つなんだ。



ときには敵の協

☆ 光明洞

人間界にあった月光石店が この世界にもあるんだ。ダン ジョンに入るたびに月光石は 減っていくので、ここらへん で補給しておくといいね。



☆ 羽衣洞

ここには、病気でうなっている変菌鬼が住んでいるぞ。 こいつを助けてやれば、天上界に行くのに必要な、 対社というアイテムがもらえるんだ。



胎蔵大日如来洞

仏舎利壺をストーパーにおさめたあとに、ここにある岩を剣でひと突きすれば、胎蔵大日如来に会える。これで、 菩薩の位を授かるんだ。



ですごく楽しみってすごく楽しみ

うによろ~んも好き♥ (建物・ダンジョンの出入)

ガンダーラの世界には、たくさんの建物やダンジョンが存在する。それらのほとんどは、入口がぼっかり開いた四角い穴で、主人公がその中に入るときって吸いこまれてい

<感じなんだ。「うによろ~ん ♡」てな具合にね。

建物や穴は入ってみるまで だれがいるのかわからない。 ムダ足になることもしばしば ある。マップをよく見てね。



ゆ地面にぽっかり穴が 開いてるとこがあって



○上に行くとずずっず ずっとしずんでいき



○ついには吸いこまれ てしまうのだ

●こいつの弱点は頭だ



すでに3つの世界を解放して、 キミの冒険の旅もいよいよ佳境 に入るわけだ。地形が複雑なう え、ダンジョンも広大でトリッ キーな作りなので、マップをよ く見ながら進むようにしよう。







●主多虎はHP回 復の薬を持ってる





文 東口洞

安さ爆発、を売りにしているこの袋店では、法力の上限値をさらに上げる袋が買える。 できれば手に入れたい。



△ 太陽洞

ここには、病におかされた 多虎鬼がひっそり住んでいる。 仏薬をわけてあげれば、ダン ジョン内が絶えず明るくなる、 すごいアイテムがもらえる。



☆病気で涙テルテルの多虎鬼 や
さしい戦士なら仏薬をあげようね

☆あしゅく如来洞

ストーパーに仏舎利壺をお さめたら、あしゅく如来に会 いに行こう。今度は観音位と いう新しい位を授けられるん だ。もちろん、このあとに不 動明王に会いに行けば、青光 の宝剣と宝甲がもらえる。今 まで緑だった装備が青に変わ り、ラストに向けて気分を一 新できるぞ。

こうちょくつ!てのも好き♥(毒を手に入れた)

敵を倒すといろんなアイテムが手に入るけど、絶対欲しくないのが「毒薬」だ。ドクロマーク1個のときは攻撃がで



きなくなり、2個のときは体が動かなくなるんだ。敵にイヤになるほど攻撃されて、悲しくなってしまうぞ。



○で、これが毒薬だ。おまえのせいで何度泣かされたことかわからない



はず、次は仏陀位だかなり強くなっていここまで来ればキミ



●左右の玉が、こいつの弱点た



ここ修羅界を解放すれば、天上 界まであと一歩。毒を持った敵 はいるわ、法力を使う敵はいる わ、姿を消す敵はいるわですご くつらい。菩提樹でまめに体力 を回復しながら戦おう。



◆口から風を吹き 出してくる北風



◆白王は姿を消して襲いかかるぞ









| 月洞・天洞

この世界の地形はうずまき 状になっていて、行きたい場 所に行くまでに、かなりの時 間がかかってしまうんだ。そ れを解決してくれるのが、天 洞と月洞だ。うずまきの外周 付近と中心付近に位置する2 つの洞くつは、地下でつなが っている、いわば地下通路な んだ。これをうまく利用すれ ば、移動にかかる時間がぐん と短縮できるぞ。

法力洞

強い敵が多いこの世界では、 法力を使う回数が多くなる。 ここで法石を満タンにして、 余裕を持って戦おう。



見っておこう

秦天洞

修羅界を解放したあとにこの洞くつに来れば、病気の霧 天王に会える。助けてあげれば、重要な古文書が手に入る。



全多宝如来洞

修羅界を解放したあとにここに来れば、仏陀の位を授けてもらえるんだ。そして、不動明王に会えば、最強の法剣と法甲がもらえるぞ。









○突然、地面から 姿をあらわすヤツ

まずは人間界で天にのぼる準備をしよう!



②かえって来ました人間界。すべてなつかしく感じるなあ……

ショック! 天上界への道が通れないなんて…

修羅界を解放して、やっとの思いで人間界にもどってきた。おどろおどろしい他の世界とちがって、緑が美しい人間界はやっぱりいいものだ。そして、残された最後の通

路、天上界への山に登ってみると……。なぜか、天上界まで手がとどかないのだ。ここでめげていてもしかたないので、人間界をもう一度歩きまわってみよう。

ூあれれ? なぜ天上界に行けないんだろう。何が足りないのかな



なつかしい人たちに会えば謎が解けていくぞ

人間界ではかつてお世話に なった人たちに会おう。まず は学者に話を聞くと、天上界 に上がるにはなんらかの呪文

に上がるにはなんらかの呪文 REPART NO CONTROL OF THE PROPERTY OF THE PRO

◆やっぱり、不自由な目がなおる と隠れてた才能を発揮してくれる

が必要だという。つぎに長老のところに行くと、ボケが始まっているのか、いまいち要領を得ない。最後に足を運ん



●長老さんて、意外にものを知らないんだ。来なければよかった

だ大日如来は、なんと天上界に上がる呪文を知っていた/ ここで、しっかり呪文を

聞けば天上界に行ける。



ふわふわふわ・



◆山のてっぺんで呪文を唱えると……。あら不思議、体がふわふわ浮いてくるのだ

一ついに天上界、いっきにかけぬけよう!!

天上界に通じる山に登って、 やっとの思いで知った呪文を 唱えれば、そこはもう天上界 だ。出現する敵はかなり強く、 そのうえ菩提樹はこの世界に 1本しかない。レベルが20以 上ないとかなりきつい。 最後の世界は自力で攻略して欲しいけど、ひとつだけばらすと、この世界のボスを倒すにはダブル法力という技が使えないとだめなんだ。ある人物(?)にもらえるから、自分で探してみよう。



○ここが夢にまで見た天上界か。さすが雲の上だけあって明るい世界だな



○げげっ! さすがに強いし。なるべく菩提樹のそばで戦うようにね



○いくら最高の法剣と法甲を身につけていても、天上界ではキツイみたいだ



●天上界には竜王がいた! といってもドラクエIIとは関係ないよ



●ダンジョンは今まででもっとも 広くて複雑。要マッピングだね!



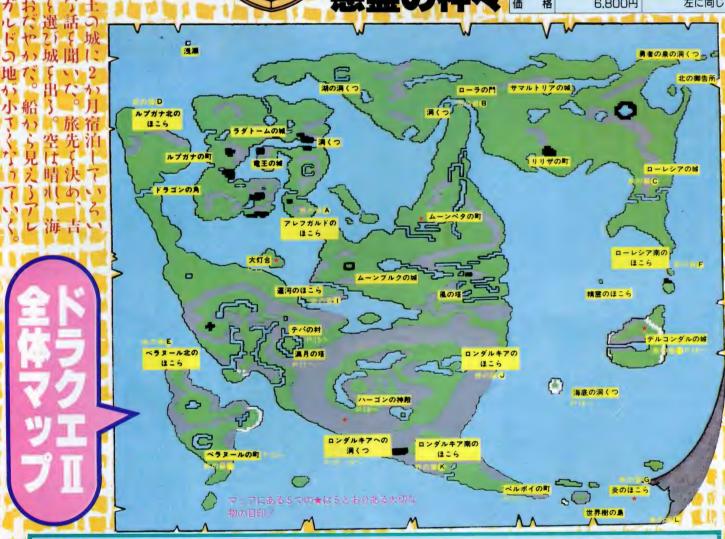




エニックス **☎**03-366-4345 発売中

(MSX2版は5月発売予定)

媒 体	222	左に同じ
対応機種	MSX MSX 2	MSX 2専用
RAM/VRAM	16K	128K
セーブ機能	パスワード	左に同じ
価 格	6,800円	左に同じ



🥷 旅の扉の使い方

これからさきは、世界中を 飛びまわる旅になるであろう。 旅の扉は、そういう冒険者の

ためにあるワープポイント。 一瞬にしてはるか遠いところ まで移動できるのだ。

マップのA~Mは旅の扉の ある場所で、これらはつぎの

ように対応している。「A↔ G」というのは、AとGの扉の あいだを交互に通行できると いう意味。「」→K」のみ片方向。

AGG BGE CGL

E⊕G E⊕B D⊕G E⊕ I F⊕M GAA

H⊕K G⊕E G⊕D K⊕H

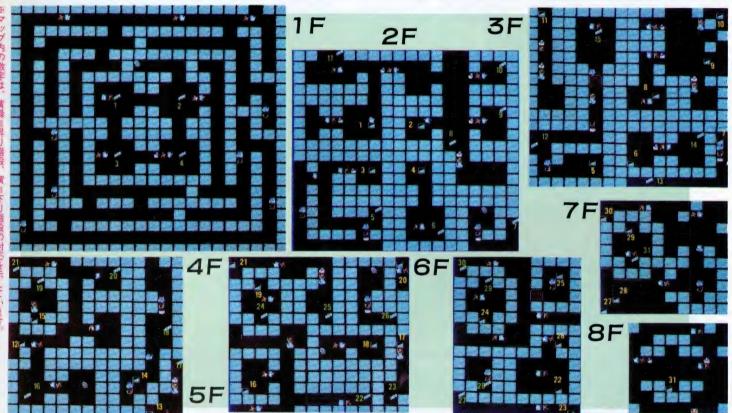
I⊕E J⊕K LOC M⊕F



アレフガルドの南の海に浮 かぶ小さな島にある大灯台。

大 灯 台

海の男たちを見守るために建 てられたはずなのに、いつか らか、大陸の中央にそびえ立 つハーゴンの神殿を見張るための建物になっている。 ここでは、最上階の兵士と フ階の老人に会った。4匹の グレムリンに勝ち、5つのう ちの1つを手に入れた。





テパの村

豊かな水源をもつテパの村。 この村に行くには、大陸の南 西にある2つの川のうち、左 手の川を上り、川がとぎれた ところで船を降り、岩山をま わって東に進まねばならない。

昔は湖と川がつながっていたらしく、村の南にある満月の塔まで船で行けたそうだ。 この村の長老の話「水門を開けよ。さすれば乾ききった川 にも流れがもどるで あろう」は、どうも 満月の塔に行く方法 らしい。

水門は村の北西に ある。行ってはみた けれざれない。ど うも宇屋のカギが必

要らしい。カギを求めて村人の話を聞きまくると、「ラゴスをつかまえてください/あいつは水門のカギを村から奪っていったのです」という情報にぶちあたった。牢屋のカ



つも字屋のカギが必 ききっている。早くラゴスを探さねば

ギを手に入れて、ラゴスという盗人をつかまえて水門のカギも取りもどさないと満月の塔には行けないようだ。





ベラヌールの町

ロンダルキア大陸の西に大きな島がある。そこには湖に囲まれた町ベラヌールの町があり、さまざまな旅人が立ち寄っていく。商人、吟遊詩人、兵士など、ここの人の話にはタイムリーな情報が多い。

町の長老とその孫の話から「ずっと東の海の小さな島に生えている世界樹の木の葉は死者をよみがえらせる力がある」とわかった。とある兵士は「稲妻の剣を使えば呪文を知

らなくとも稲妻を呼べるらしい」と。話し好きのオバサンは「雨つゆの糸を聖なる織機で織ると水の羽衣ができるそうよ。でも、それを作れるのは世界で1人しかいないんですって/」そういえばテパの村に羽衣作りの名人がいると聞いたっけ。

「ローレシアのずっと南の海 にあるデルコンダルの王様が 5とおりあるアイテムのうち の1つを持っているらしい」 とのうわさを聞き、旅立った。



デルコンダルの娘



デルコンダルを訪れる勇者は なく、王様は長いあいだ退屈 な生活をおくっている。

「わしを楽しませてくれたらほうびをとらせよう」と、王様がいう。 どうもモンスターと戦わなければならないようだ。モンスターを打ち負かし、王様からほうび(もちろん5つあるうちの1つ)をもらう。

それを手に入れたら、牢屋にいる兵士の話を聞く。「はる



か南の島ザハンに住むタシスンという男が金のカギを持っている」とのこと。金のカギを持ってこの城にもどり、武器屋の裏からこっそり忍びこむ。武器屋のオヤジが持っているといううわさのガイアのヨロイが手に入るのだ。

山びこの笛のことも聞いた。

ザハンの



デルコンダルの南にあるというザハンの町は、ローレシアの旅の扉で行ける小島のとなりの島にある。この町に住んでいたはずのタシスンは、船もろともモンスターに沈められてしまったらしい。だか

らといって広い海を金のカギを求めて探しまわってもムダなこと。タシスンはとても犬が好きだったらしい。町にいる犬にでも聞いてみるか。

「あのね / 海のどこかに浅瀬に囲まれた洞くつがあるんだって。そこに入るには、月のかけらがいるって、おばあちゃんがいってたわ / 」とい

う話を女の子から聞いた。月のかけらといえば満月の塔に入るにはテパの村の水門を開けなくては。手に入れた金のカギもいろの使ってみよう。



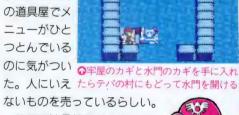


金のカギを使ってロンダル キアの南にある町の扉を開け る。なんと地下に町があるで はないか。この町の牢屋に捕 らえられているはずのラゴス から、水門のカギを手に入れ るのだ。しかし、牢屋に着い てみると、ラゴスの姿はない。 いったいどこへ? 牢屋の暗 闇の力べの先で、ついに会え たのだった。

道具屋にも秘密がある。ふ

たつある道具 屋のうち大男 の道具屋でメ ニューがひと つとんでいる

ここでは最終アイテムにつ いての情報も聞ける。また、 神父様のいうことは忘れない ようにメモしておいた。







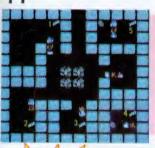
月のかけらがあるという満 月の塔は、フ階建ての荘厳な 建物だ。満月の塔へは船でし か行けない。だから、テパの

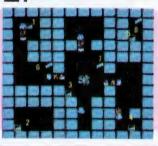
月のかけらは塔の1階にあ った。1階は1階でも5階ま で上がってから下りないと行

村の水門を開けたのだ。

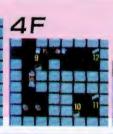
けない場所だ。

老人からあるかけらを受け 取り、いままで入れなかった 海底の洞くつをめざす。





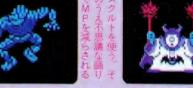




















・ゴンの騎士









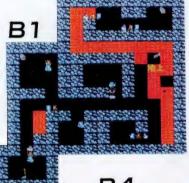


n de la compositio della compositio della compositio della compositio della compositio dell

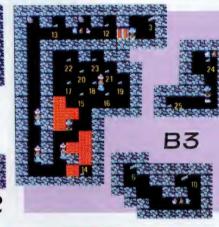
世界樹の島から北へ行くと 浅瀬に囲まれた洞くつがある。 この洞くつの奥深く、赤く燃 えるマグマの向こうに、悪霊

の神をまつる礼拝堂があると 伝えられる。この礼拝堂の奥 に重要な物が安置されている といわれているが、それを見 て帰った者はないという。よ ほど祟るのか、あるいは洞く つに想像を絶するモンスター が住み着いているのか。どち らにしても命をかけて進まね ばならない。そのアイテムが

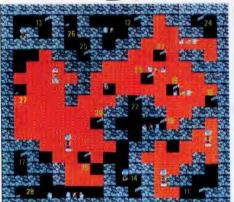
なければロンダルキアへの道 は開かれないという古い言い 伝えがあるのだ。勇気をだし て地下5階へ。地獄の使いを 倒せば、宝箱は目の前だ。





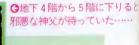


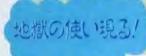








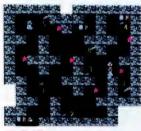






て地獄の使いと戦わされる!









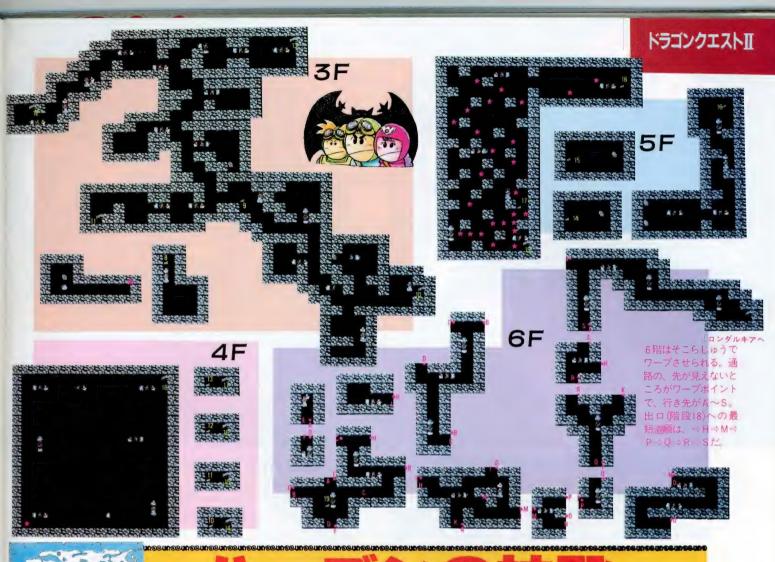
あれを5つ集めて精霊のほ こらに行く。ローレシア南方 の海にポツンと浮かぶ島だ。 ここで最終アイテムを授かる。 それを持ってロンダルキアへ

の洞くつに行った。ここには 稲妻の剣が隠されている。

洞くつのなかにはワープや 落とし穴がいっぱい。マップ なしでは迷子になっただろう。





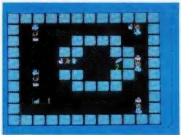


神殿にたどり着いた。なぜ かローレシアのお城に見える。 そう、これこそハーゴンのま

やかしの術なのだ。アイテム を使ってまやかしを打ち破る。 左側の木のところに行って建

物への入口を探す。十字架の 中央から2階へワープ。めざ すハーゴンはフ階だ/









アトラス 現る 4階の上り階段 を守っている一 角獣族の親玉 左手には、石で 作ってあるよう なコンボウを持 っているぞ。

5F 6F

3F ベリアルを 倒せ

最後の階段で対

決するデーモン

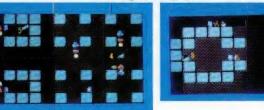
族最強のモンス

の先がウインド

ウのワクにかか



4F





との戦い、 7階はハーゴンの部 屋階段から部屋の 入口まではトラマナ の呪文でバリアーの ダメージを防ぎなが ら進む。そしてハー ゴンに話しかけると 戦闘シーンに突入だ。

大神官ハーブ

バズズ 出現

5階の上り階段 の番人。デビル 族のなかでいち よんの強敵た 体はムラサキ色 で凶悪な表情を している。



ショットの基本とバットのコツをつかんで優勝をねらえど



風を読んで的確なショット

「風が吹いたら桶屋がもうかる」なんていうことわざがあるが、ことゴルフの世界では「風が吹いたらゴルファーが困る」。風のせいで弾道が変化するため、ねらったところにボールを打つのがとことん難しくなるためだ。

たとえばプロゴルフの全英オープンは、毎年イギリスのリンクス(パソコン通信じって海辺にあるゴルフのをなくて海辺にあるゴルフのとの総称)で開かれるため、海辺特有のものすごい風のない、最かで行われる。全英オーブを征しなければならないのだ。ワールドゴルフIIでも、る。いたりものすごい風がでも、とれば横風やさしいホールでもといくない。飛距離や弾道、飛距離や弾道、

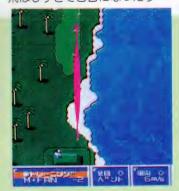
ボールを落とす位置がまったく変わってしまい、パーを取ることすら難しくなるのだ。

では、風が強いときにはどのように打てばいいのか。 (1)向かい風(アゲンスト)では、 風に負けて飛距離を落とさな



10メートルのアゲンストだったので、思いきり低いボールを打った。左側のヤシの木よりも低い弾道なのが特徴的。ボールはまっすぐに飛んでいき、フェアウェイの左サイドに落ちるという、まさしくナイスショットとなった。

いように、できる限り低いボールを打つ。ちなみに、低いボールは木の下を通り抜けさせるときなどにも有効だ。 (2)追い風(フォロー)のときは、ボールを風に乗せていつもより遠くへ飛ばすため、思いきり高いボールを打つ。ただし、飛ばしすぎてOBになったり



6メートルのフォローがふいていたの で、思いきって高いボールを打ったと ころ。ごらんのとおり、左のヤシの木 よりも高い弾道だ。右サイドをねらっ たのは、飛びすぎても左のバンカーに つかまらないようにするため。 しないていざ。

(3)横風のときは難しい。目標地点よりすこし風上に向けて打つだけでなく、もうひと工夫ほしい。風上の方向に軽く曲がるようにフックやスライスをかけるのだ。風に応じて、曲げ方や打つ方向を変えるようにしよう。



右からの横風が8mとかなり強いため、 やや右よりに、しかも少しスライスを かけて打った。ボールは始め右側に飛 んでいったが、途中から風にあおられ て左にフックし、結局はフェアウェイ 左サイドに落ちた。

が一ルの状態でクラブを選べ ◆

ボールの置かれた状態(ライという)によって、ふつうに選択できるクラブを使ってもうまく打てないことがある。たとえば、ボールがものすごく沈んでいるときに4Wあたりを使っても、ボールはまともに飛ばずにダフってしまう(ボールの上のほうをたたくこと。ボールはちょこっと転

がるだけ)ことが多い。そこで、クラブ選択が難しいライと、そのライのときにまともに打てるクラブの種類を表にした。表のとおりにクラブを選べばしっかり打てる。ただし、ラフが深くなるにつれて飛距離がだいぶ落ちる。このことも計算に入れてクラブを選ぼう。

ボールの状態	コメント	ボール の状態	コメント	ボール の状態	コメント
and the same of the same of	3WからPT まで使える		3 IからPT まで使える		8 I から P T まで使える
errical delana	4WからPT まで使える	photo by	6 I からPT まで使える	Colors Colors	5 l からPT まで使える
	2 I からPT まで使える		3 I からPT まで使える	(% (m2)	7 I からPT まで使える
	5 I からPT まで使える		4 I からPT まで使える		8 I から P T まで使える
	3 I からPT まで使える		5 I からPT まで使える		5 I からPT まで使える

芝目でねらうラインを決定

ワールドゴルフIIのグリーンは、ベント芝か高麗芝で作られている。

ベントは柔らかい芝なのでボールの勢いが弱められにくい。弱く打ってもわりと転がるし、あまり曲がらない。

高麗は硬い芝で、強めに打たなければ転がらない。また、ボールの勢いが食われやすいので、弱めに打つと思っていたよりも曲がってしまう。

グリーンはまったくといっ ていいほどフラットなので、 パットする方向を決めるとき に重要なのは芝目だけだ。

芝目と同じ方向か逆の方向にパットするときはまっすぐ転がるが、それ以外では芝目の方向に曲がってしまう。いちばん真横からパットするときで、弱く打つとカップ2つぶんも曲がることがある。芝目に対して斜めに打つときもカップ1つぶんは曲がる。

写真の矢印はパットの向き と芝目の関係を表している。 ベント芝のときは録是が速く なるぶんだけ曲がり方がすこ し鈍くなる。

賞金をかせけてレベルアップ

本物のゴルフのトーナメントと同じように、このゲームのトーナメントでも賞金がもらえるようになっている。そして、下の表のように、かせいだ賞金の額に応じてプレイヤーのレベルが上がるのだ。レベルが上がれば1ランク上のトーナメントにも出場できるようになる。

トーナメントに出場するに

は、参加費用を払わなければならない。すくなくとも参加費用ぶんの賞金はかせぎたいので、優勝をのがしたとしても、上位入賞を目指す必要があるのだ(20位以上にならないと賞金がもらえない)。

優勝したときは、優勝賞金がもらえるだけでなく、賞品として飛距離がのびる高性能クラブセットももらえる。

■レベルアップに必要な獲得賞金額

レベル	獲得賞金	参加できるトーナメント
アマチュア	300万円未満	ENIXオープン
マイナープロ	300万円以上	ENIXオープン、JAPANオープン
メジャープロ	1500万円以上	ENIXオープン~JAPANマスターズ
スタープレイヤー	5000万円以上	ENIXオープン〜WORLD CUP

■トーナメントの種類とデータ

トーナメント名	参加費用	優勝賞金	コメント
ENIX オープン	10万円	100万円	賞品としてクラブセット「グラ ファイト APEX」がもらえる
JAPAN オープン	20万円	300万円	賞品としてクラブセット「N A S A - 8 8」がもらえる
JAPAN マスターズ	40万円	800万円	賞品としてクラブセット「セラ ミック959」がもらえる
WORLD	80万円	2000万円	賞品ではないが「感動のエンディング」が見られる



実録! M·FAN選手がJAPANオープンに優勝するまで

















コースI(ENIXオープシ

1番ホール 319m PAR4



だれもがいちばん 最初にプレーする 記念すべきホール。 ティーショットは フェアウェイの左 サイドに落とそう。 右サイドにはバン カーがあるのでち よっと危険だ。ま た、左をねらいす ぎると林に突っこ む可能性がある。 要注意だ。セカン ドは81くらいで 十分とどく。

4番ホール 396m PAR4



ティーショットで 230メートル以上 飛ばさないと左サ イドのバンカーは 越えない。ここは フェアウェイのセ ンターをねらうの がベストだ。セカ ンドは、低いボー ルをグリーン手前 に落として転がし てのせる攻め方が 有効だ。

フ番ホール 133m PAR3

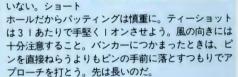
グリーンの手前に大きな池があるショートホールだ。 133メートルと比較的短いが、けっこう難しい。ピンが グリーンの右側に立っているときに、直接ピンをねら うのは自殺行為かもしれない(池ポチャが待ってい る)。とはいえ、グリーン左サイドからスライスするよ うに打ってもバンカーが口を開けて待っているのだ。



こういうときは危 険な考えを捨てて 6 | くらいでグリ ーン中央をねらう のがベター。バン カーに落としたり 池ポチャではパー すらねらえない。

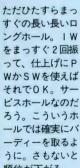
162m PAR3

グリーンまわりの バンカーに落とし さえしなければ、 パー以上はまちが





486m

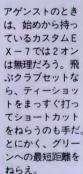




3番ホール 432m PARE

高性能クラブセッ トなら2オン可能 なロングホール。 ティーショットは フェアウェイの右 サイドがベストポ ジション。左サイ ドのラフにいって も斜面になってい るのでフェアウェ イにもどってくる。 右サイドにあるバ ンカーは要注意。

5番ホール 414m PAR4

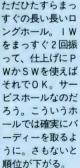




6番ホール 410m PAR4

フェアウェイの中 央におおきなマウ ンド(小山)がある。 カスタムEX-7 だとマウンドの斜 面に当たって戻っ てきてしまうので、 なるべく右サイド をねらおう。この ホールも距離が長 いので、アゲンス トだと2オンは無 理だ。

8番ホール PAR5





9番ホール 423m PAR4

右にドッグレッグ している距離の長 しパー4。ティー ショットは、右す ぎても左すぎても OBになってしま う。風が強いとき などはとくに注意。 OBは怖いけれど も、ティーショッ トはフェアウェイ 右サイドをねらい

ツルタ、ピート、ウエハラ、コウジ、オオマチ、カネダ、シノヅカ、キョセン、イツキ、トバリ、カケフ、マエダ、ヨシカワ、ナガシ マ、ハラ、ホシノ、クワタ、アカシ、ツルチャン、シムラ、ババ、イシゲ、アナン、ソネ(こらこら)、フジキ、フルタチ、エガワ⇒

ワールドコルフロ



10番ホール 355m PAR4

11番ホール 178m PAR3

このショートホールもいやらしいコースレイアウトになっている。グリーンをすこしでもオーバーすると後ろを流れているクリーク(小川)につかまるし、グリーンにとどかないときは手前のバンカーにつかまってしまう。ピンがグリーンの奥や手前に立っているときは、ボールが着地したところでピタリと止まるように、比



較的高いボールを 打つ必要がある。 そうすると長いパットを残す可能性 が高いので、カップの位置から芝目 に沿ってパッティングできそうなと ころをねらおう。



12番ホール 473m PAR5

ティンショウルのののカーのののカーのののカーをあれていた。ままだデーをあれていた。ままだデーをはインは、たったので、いるでは、れる。、マッもにらい、れるで、いる確率デーセンアーでは、カーシー・フィーはかたい。



13番ホール 386m PAR4

風がジャマしなければ、ここも距離のわりにはパーマールにはいったが、ホールができる。 カールができる。 カールができる。



14番ホール 398m PAR4

セカンドの距離感がたいへん難しい。ティーショイをリープすればいにはフェアすればいにははかのうちいないがある。 グリーに入ったより で打つと楽のたとより はマシだ。



けだが、始めのうちは、手前の木に当ててしまったり、バンカーに入れたり、池ポチャしたりする可能性が高い。ここはいちばん安全そうなグリーンのわきにあるバンカーに落とすといいだろう。ちなみに、ティーグラウンドの手前にある木と木のあいだをうまく抜け、ほんの少しフックしてグリーンとバンカーのあいだの狭いところにワンバウンドし、グリーンにのる。なんていうショットが打てれば気持ちいいだろうなあ。



ZI I W

ティーショットは フェアウェイ中央 の木の手前をねら って打とう。木の 右側に落とすと、 セカンドでグリー ンをねらうのが難 しくなる。ただ、 どんなにいいポジ ションからでもバ ンカー越えはさけ られない。また、 飛ばしすぎると池 ポチャなんてこと になりかねないの で、クラブ選択に は注意すること。



17番ホール 385m PAR4



18番ホール 473m PAR5

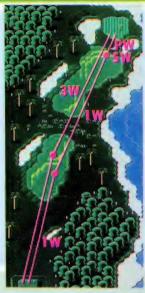
ヤマモト、タモリ、イシザカ、キヨハラ、スギヤマ、ヤスダ、オウ、マユミ、タケチャン、カトチャ、ナカハタ、ヨシヒコ、の39人の出場者でした。ほとんどプロアマ戦ですね。

コース2(JAPANオープン隔機地)全ホール政略ガイド



1番ホール 362m PAR4

コース 2 は海辺に 沿ってレイア美しい。 また、ほとんどァウい。 また、ほとんどァウト トAPEX」を手に入れているははフェア ウェイの木に気っているはです。 ウェイでディージャー リトで打てばくはない。 ほど難しくはない。



2番ホール 478m PAR5

フォローであれば 2オンがねらえる サービスコッリファウェインがなられた。 ティーンかりファウェルはば、バーはがたい。 さればイーグレンディーはがたいがした。 だ。フェアンカーには気をつけよう。

3番ホール 118m PAR3

ここも風さえふいていなければサービスホールだ。8 | くらいでピンをデッドに攻めるといい。くれぐれも、 グリーンをオーバーして奥に流れているクリークに落 としたり、グリーンまわりのバンカーを直撃したりし ないように気をつけること。ここでボギーをたたいた りしたら致命傷になる。コース2はインの9ホール



(10番~18番)が かなり難しいので、 アウトの9ホール でスコアを上げて おかないとかなり キツイのだ。



4番ホール 383m PAR4

フェアウェイがくそれからくそれがして、 で見えといるとはエイがられてまっかばい、 で見たいでは、 では、 では、 では、 では、 では、 できない。 では、 できない。 できないいい。 できないい。 できないいい。 できないい。 できない。 できないいいいいいい。 できない。 できない。 できない。 できない



6番ホール 233m PAR3

フォロー以外の風向きで、クラブセットが 「グラファイトAPEX」だと I オンするの はムリ。ティーショットはグリーン手前の

を安にもきれらけをいくによったとそうとは、 とそうとは状、ックリーのようのであれられたが、 とそうなとなるば、ッグラうろうろうのであれただけないれたとさいた。 は、であかかとが、海いいれたといくにようによっている。



7番ホール 392m PAR4

このホールあたり からだんだん難し くなっていく。 便ははバンカー。 ティーショットの コントのコールを 求されるホールがまった。 コンドロールはった。 右のラヴボールはって、 海に落っこちてしまうだ。



8番ホール 482m PAR5

わりとかんたんな ホール。ティーショットやセカンティーシットやセカンエスをはずらもったった。 できながらも、アウェイをは、飛ぶクラブ、マットであれば、キープロンターであれば、キープロンスを実にいたい。 だい、一をとっておこう。

9番ホール 310m PAR5



JAPANオープン出場者名簿

ピート、スギハラ、ナカハタ、エガワ、ワタナベ、ナカムラ、フジキ、マエダ、カナイ、イシイ、シャビン、ハセガワ、イリエ、コバヤシ、ユリ、シゲノブ、カケフ、オウ、キョセン、ホシノ、イソムラ、ユハラ、スズキ、メシアイ、デグチ、クサカベ、ヤスダ⇔

ワールドコルフロ



10番ホール 402m PAR4

11番ホール 190m PAR3

だだっ広いバンカーにグリーンが置かれているわけだが、グリーンの前後にある池がクセ者だ。へたにショートでもしようものなら手前の池に落ち、オーバーしようものなら後ろの池に落ちる。かといって、池をさけるとバンカーへ。さらに、低いボールを打とうもの



なら、ボールが転がってまたまた後ろの池へ。とにかく、このホールを 攻略するには高い ボールでグリーと しかないだろう。たいへん意地の悪いホールだ。

12番ホール 344m PAR4





13番ホール 458m PAR5

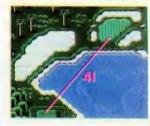


14番ホール 346m PAR4

フェアウェイ全体 が尾根になってが、 て、カー、右が海と いうとんトのホール。ティボール。 デール・ボール・ がは、尾根と止めまり にピタメ。ときはり カバーに思いた。 苦労するのだ。



これまた難しい海越えのショートホール。手前には海が広がっているし、グリーンまわりは巨大なバンカーでかためられている。ここを攻める方法としては、高いボールを打ってグリーンにダイレクトにオンさせるか、グリーンと海のあいだでワンクッションさせ、転がしてグリーンにのせるかの2つに1つだ。前者は風にあおられやすく、後者は海に落ちる危険がある。グ



リーンのわきにあ るバンカーに入る ことを覚悟して、 中くらいの高さい ボールでグリーチ もある。



16番ホール 408m PAR4



17番ホール 500m PAR5

2 オンはまずむり なので、島づたい に攻めよう。ティーショットをとばったなりまいかはフェールのはカンドなけれてである。 セカンドオーバスを 打目はピンのの 打目にピンのの ま気気を 文夫だろう。



18番ホール 419m PAR4

JAPANオープン出場者名簿

トバリ、ナガシマ、オザキ3、アライ、タカハシ、二イゼキ、オオマチ、エビハラ、ウエノ、イワシタ、カネダ、マユミ、の39選手が出場します。かなり有名なプロの参加が多くなってきたのが特徴的。

GAME CRUSADERS CRUSADERS

足が太りっ!! お面ライダーじゃなりぞ。『イース』に登場するテカキャラ「ピクティモス」だもん。FFBのおはなしなんとかのバボのように、ムチムチのプリプリになってしまった。「バシッ」り、り、痛りじゃなりですか、本当のことを言っただけじゃ「ボカスカ……」。うう。



またまたアタマから 「人将植についてめウンチク

100勝するには30時間ほどかかる!

100勝するととっても いいことがあると思い

「軍人将棋」の説明書に100勝すればいいものが見られると書いてあることを発見したのがきっかけだった。そのころ編集部ではこのソフトのギャグ攻撃の毒気にあてられ、全員だじゃれ病になっていた。このままではみんながあぶない。そこで勇者が1人選ばれ、100勝して完全クリアをめざしたのだった。

100勝するには非常に しつこい性格が必要だ

前号で紹介したように、ちょっと連勝しただけであれだけりっぱなお魚のグラフィック見せてくれるんだから、100勝もすればきっとすばらしいものが待っているに違いない。

コツをつかめば 1 時間で7勝 はできるけど、同じパターンを 続けると敵に読まれて、速攻されて負けたりする。結局、苦節 2か月、のべ30時間ほどかかって100勝した。そして、出てきたのは画面いっぱいのウナギ。しかも『レプリカート』のパロディになっていた。

■ 100勝するまでにひま つぶしするにはこれね

バグと戦っている最中に(F 1)を押すとBGMが変わるの



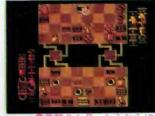
○これは本家本元、レプリカートのタイトル画面なのだ

続魚類図鑑

学名 Anguillidae Japonica、全長60m。日本では、主として南日本に分布する。成魚は淡水で生活するが、産卵のため海に行く。日 本では養殖魚として大変に重要。よく聞く土用の丑の日に ウナギを食べるといいという 話は、江戸時代に平賀源内と いう人が、広めたもの。

ヌルヌルしていて手でつか みにくいのが大問題。 だ。押すたびに曲が変わるので、 いろいろと気分を変えてバグと 戦おう。ん〜とこれだけ(福岡 県/船田治伸・?歳)ね。







いる。はたしてどんな画面か





ゲームを全部クリアして、エ ンディングシーンがすべて終わ ったら、(F1)(F2)(F3)の キーをいっぺんに押しましょう。 すると、HARD社のいろんな

ゲームの隠しコマンドが出てき ます。

(熊本県/妖精・14歳) ☆このゲームで編集部の男性が 盛りあがったなあ。14歳のキミ には早すぎると思うぜ。ほかの ゲームのコマンドが出てくると

は商売うまいね。



リバイバー

宙に浮かぶ木の枝がな んとなく悲しい春です

まず、リドラの森に行って、 ダシリアヴという人面樹を探し 出します。そして、見つけたら 有無をいわさず、切りつけてや っつけます。すると、幹の部分

が消えて、枝の部分だけが、残 ります。もちろん、英雄度は大 幅にさがりますが。

(宮城県/球虫・?歳) ☆クリアできなくても知らない よ。でも、わりとびっくりする ような画面が見られるからセー ブしてからやってみよう。

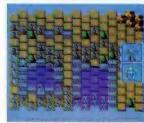


ガイアの紋目

少しでも時間がおしい という人にはこれです

敵側の攻撃のとき(GRAP H)とスペースキーを押してい ると戦闘中の拡大グラフィック が表示されないで、ユニットが 消滅するときは音もなく消えさ ってしまいます。

(埼玉県/高橋慎一・?歳)



●拡大グラフィックが出ないので 少し時間が短縮てきるよ

イライ3の技はあるのだ。人気 のあるあいだは骨までしゃぶろうってね。 エッチなゲームだってどんどんやるもん。

ハイドライド3

敵を倒さずに経験値を かせぐ方法を発見した

両替機を売ってVIPカード を手にいれてから、地下の街に あるNumber 13に行こう。 2万ゴールドないと体力を減ら されて追いだされてしまいます が、VIPカードを持っている とただで入れて、EXPが200も 手に入るのです。

(山口県/高山道広・14歳) ☆この技は編集部では1回しか 確認することができませんでし た。そこで読者のみんなの力を

2112 型リたらこまと来るんじゃわます。 「-ローザ」

○お金がないと殴られて放り出され てしまう。すごく世俗的だなぁ



○このあまい言葉になんと

借りてなんとかこの技をもう1 回確認したいのです。確実な方

法がわかったら投書してね。

VIPカードを持っていれば、 いねいに送り出してくれる

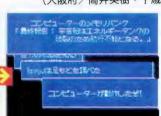
失われた宮殿でちょっ とズルできる技なのだ

失われた宮殿の3階でコンピ ュータを作動させられる場所が ほかにもありました。本来なら ばコンピュータの前で足もとを



ンピュータが作動するのだ

調べなければ作動しないのです が、エレベータを降りて右下の コンピュータが見える位置で足 もとを調べると、なぜかコンピ ュータが作動するのです。ちょ っとは楽になったでしょう? (大阪府/筒井英樹・ ?歳)



必要な情報を聞いて宇宙船を探そう

やったねゲームプレゼント・・・・ハイライ3の簡単英樹くん

ワールドゴルフェ

どんなにスコアが悪く てもこれで勝てるのだ

まず、トーナメントモードを 選び試合をします。そして、口 日しまくります。スコアが120オ ーバー以上になると、当然最下



お、俺はこんなにヘタクソじゃな いんだけどさあ、試してみたらって ボスがいうんだもん

位のはずが、トップにおどり出 てしまうのです。この技で、カ ンタンにレベルを上げることが できます。

(京都府/安土・?歳) ☆真のスポーツマンは、こんな 手は使わないほうがいいね。



●なぜか知らないけれど優勝してし まった。う~ん、複雑複雑……。ど うなってるんだ

ピンが2本あったらカ ップも2つあるのかな



この画面のつきでディスク を抜き取るのである

まず、とにかくゲームを始め ます。そして、1 ホールが終わっ て、ドライブが作動したら、す ぐにディスクを抜き取ります。 すると、次のホールは、前のホ ールのままで、しかもグリーン 上にはピンが2本立っています。 だけど、カップは1つしかあり ません。

(京都府/安土・?歳) ☆これを続けるとピンが3本以 上にもなるのだ。

♂まだピンが立って





るほうが本物なのだ



4月号P92「うる星やつら」 の技は、サクラさんが花かぎ を投げてからはできませんで した。P94らん外の『グラディ

ウス」の技は「BAKA」でもで きます。3月号P86の「ガルフ オース』の技はテンキーの 0 ~7のキーを全部押しながら ゲームを立ちあげてもいい。 P90の『ハイドライド』のVI Pカードの技はそのとおりに やってから、ゴールドを何度 か使うと、全種類が255枚にな ります。

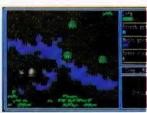
タイトルイラストは徳島県 のまつちゃN。

ゲームと関係ない質問、 を募集する質問などを紹介して、この は変身しようとしているのだ。

ある友人から「銀の剣」があ ると聞きましたが本当です か? 本当ならある場所を教え てください。うそなら友人にて んちゅうをくだします。

(京都府/木暮正寿・?歳)

まだ位置やデータなどは不 明ですが、どうやら4月下 旬から5月上旬ごろに出荷され るものから存在するようになる そうなのです。ということは発 売と同時に買った人は銀の剣を 見ることはできないわけ。そこ で十字軍では銀の剣の場所とデ ータについての投書を募集しま す。これからハイライ3を買お うかなあという人は豪華商品 (未定)めざして参加しよう。



○銀の剣はこのフェアリーラン のどこかに必ず隠されている!



ームを終了させると現れるス タッフロールにはあるね

不良にからまれているヨシ ミを、どうしたら助け出す ことができますか。また、トオ ルを先生にしかられるようにし かけてから犯人探しにでかけ、 1号室で脅迫状を、寮監室で丸 めた新聞紙を見つけてから新た な事実が発見できません。全て の部屋に行ったつもりですが。

(愛知県/長島Sr.・?歳)

キミの場合、ゲームの序盤 のほうで、重要なアイテム をもらいそこねている。相手は 不良だから、とにかくアイテム の中で武器になりそうな物でお もいきって戦うんだけど、タカ シくんはナンパだから、ケンカ したって不良コンビにはかない

っこない。そこで、不良の上を いく、すっごい娘から何かもら っておいて、知り合いだってこ とにすると、不良はびびってし まう。そうすれば、ヨシミちゃ んも助けられるし、新たな展開 のほうも望めるでしょう。

アイテムを表示するウイン ドウのいちばん右はじに入 る物が見つかりません。持って いるのは100円、クラブ、マイ ク、色紙、写真、カギです。

(東京都/倉本清志・13歳)

う~ん、もうちょっとなん だけどね~。そこに入るの は、女子寮のマスターキーです。 だから、当然そこを管理してい る人の部屋にあるはずだよね。



●ボスのイベント報告 ボスは、あっ、ちがったボクは九州は福岡担当だったわけで、広島担当のストラテジのボスでファンダムの番人でプログラマで フォトグラファ、しかもゲーム百字軍の担当のノップとともに臨時特急あさかぜ81号でケンカをしながら(もちろん十字軍と百字軍がどっちがえらいか について) 3 月31日の夜、東京をあとにしたのだった。イベントのページはほかにあるのになぜこんなところに報告があるか……(続く)。

ダームの塔の11F・lが、 どうしてもクリアできませ ん。どの回廊の柱を壊せばいい のでしょうか。また、その柱の 壊し方も教えてください。

(代表・兵庫県/土手幸彦) ダームの塔11F・ | は、歩 くたびにダーメジを受けて しまうね。このフロアの中ほど にあるドアに入ると、ひとりの 老人がいるんだ。そこで、彼に 「回廊の柱を壊せば、ダメージを 受けなくてすむ」という情報を 聞ける。さっそく、10Fと11F・ |をつなぐ回廊に戻って、ハン マーを装備しよう。ハンマーで たたくと、1本だけ違う音がす る柱があるはず。その柱を何回 もたたいて壊せばいいんだ。



のフロアの柱をたたいてもム ダ。回廊の意味をよく考えてみて

ダームの塔の最上階、ダル ク=ファクトの部屋に通じ るドアが聞きません。ブルーア ミュレットがあればいいとは知 っているのですが、そのアイテ ムがある場所もわかりません。 どうすればいいのでしょうか。 (代表・兵庫県/谷口貴一郎)

せっかく、デカキャラ「ヨグ レクス&オムレガン」を倒 しても、ダルク=ファクトの部 屋に通じるドアにふれたとたん、 体がしびれてしまう。このドア を開けるには、ブルーアミュレ ットというアイテムが必要なん だ。このアイテムがどこにある かっていうと、なんとIIF・II。 ルタ・ジェンマという、牢屋に 閉じこめられていた女の子と再 会したフロアだね。彼女に会え ばブルーアミュレットが手に入 るので、それを使えばいいぞ。 パカッとドアが開くようになる。



○もうすぐクリアだというのに、 上に行ったり下に行ったり

ダームの塔16F、ラドの塔 にいる詩人レアを助けるた めの聖のアイテムというのが見 つかりません。どこにあるので すか。P.S. MSX·FNてほん っと一にい一もんですね。

(代表・長崎県/開伸吾) おいっ、MSX・FNじゃ ないってば/ キミの読ん でいるのはMSX・FANだっ て。さて、話をもとに戻すと、 詩人レアのいる部屋のドアを開

けるには、聖と悪のアイテムが 必要なんだ。悪のアイテムとい うのは、エビルリングのこと。 問題の聖のアイテムというのは、 ブルーネックレスのことなんだ。 ダームの塔の3Fでマスク・オ ブ・アイズを使うと見つかる部 屋で、老人にもらえるはずだね。 この2つのアイテムを組み合わ せて使えばクリアできるんだ。



イテムで詩人レアからメ ガネというアイテムがもらえる

友人が、イースの小説が出 ているといったのですが? (愛知県/大西浩毅)

本当です、おわり。 まじ めに答えると、じつは出て います。題名は『イース 失われ た王国』。作者は飛火野耀、角川 文庫より420円で発売されてい ます。ゲームのイースとは、ち よっと違ったストーリーが楽し めますよ。



者は10年前の |突然地 クリスマス 明

おっとイラストがせめて きてせまいや。

ヘンな現象をみつけたら 「ゲームのぞき穴」、悩みが あるなら「通り抜けできま す」まで。「緊急報告」や「コ レクション」してほしいこ とがあったらそのリクエス トを書こう。記事について 不満がある人も「アフター サービス」するので文句を 書こう。親切なキミは「みん なで救ってあげよう」の質 問に答えてあげてほしい。 以上6つのコーナーのどれ にもあてはまらない内容は 「新コーナータイトル未定」 までだね。

なんのこっちゃ。

しかしまあなんとなくふたごのようなイラストだなあ。

じゅるじゅ

つぎ乙のイラス

2人にはテ

に料理

tいのがうれ-

あて先は、〒105東京都港 区新橋4-10-7 TIM MSX· FAN編集部「ゲーム十字 軍」のそれぞれのコーナー まで。採用者には希望のゲ 一厶か、特製テレカをプレ ゼントします。





今月のみんなで救ってあげよう

前略。初めて4月号を見ま した。『ガリウスの迷宮』を 昨年12月に購入し3歳の息子を はじめ家族みんなで楽しんでい ます。しかし、ワールド与に入り マップ、マジカルロッドを取り 呪文までわかりましたが、深い 湖のところから先に進めなくな りました。また、十字架、オー

ル、じゅうたん、ツボ、短剣、 を持ってません。城内の面数の 156面のうち146面、ワールドも 日か所しか見つけられません (城内146面マップは書いて持っ ています)。どんな大悪魔が出て くるか子供達も楽しみにしてい ます。

(富山県/金田康夫・35歳)

したようなゲームの質問をあつ かいます。そういうゲームの質 問はまともに編集部で答えても おもしろくないけど、人気もあ るので質問も多い。そこで答え を公募することにしました。い ちばん親切に答えてくれた人に はゲームをあげてしまおうとい うわけ。しめきりは6月8日、発

表は日月号でやるよ。

ここでは攻略法を何度も紹介



●続ボスのイベント報告 写真を見てほしい(前ページもね)。寝ているわけではない。タテ位置で撮影したので、こうしたほうがより大きく載せられる からね。この女の人はコナミ福岡の葉山嬢。はっきりいって美人なのだった。もちろん個人的な意見ではなく、約2名の共感をえられた(自分を含めてだ けど)。コナミといえば紙尾さんが美人で有名だけど、葉山さんの勝ちと思ったわけ(これは個人的)。あらこのページは終わりか……(続く)。

パロディウス

エクストラ ステージ 観光ツアー みなさま本日は十字軍のエクストラページをよく見のがさずにご覧くださいましてタイヘンありがとうございます。

本日は発売まだ間もないパロディウスのエクストラステージを全マップで用意しましたので、 とくとご覧ください。しかし最 近の小中学生のシューティング ゲームの腕はたいしたもので、 まだ発売前だというのにMファ ンの1周年イベントでエクスト ラステージを見つけること見つ けること。

ではここでちょっと内容のほ うを説明しましょう。

ステージ1 長くもムズカシくもナイから、らっくらくクリアた



ステージ4 遅れてしまったけど新年のあいさつがナイスだね









ステージ5 ちょっと頭を使わなりと最後までたどりつけない?













●続々ボスのイベント報告 福岡はとてもきれいな街で、建物も新しいのが多くて気持ちよかった。イベント会場 (天神)とホテル (福岡駅のそば)を往復してただけだけどね。 きてくれたコたちはシャイな高校生が多く、年令層が意外に高かったなあ。写真は左からコナミ福岡の所長、司会のおねえさん、パナソフトの担当者(じつは名刺をもらってない人の名前は葉山さん以外忘れてる)。右の2人はとてもいいコンビネーションでした。

ステージ | の入口はモアイの うしろで、ステージ4は写真に ある壁のつきあたり、ステージ 5は10番目のお地蔵様が上がっ たところです。少しでも位置が ズレたりすると、のがしたり自滅してしまうので写真の位置をようく見ておきましょう。

ステージ内はツブツブが行く 手をはばんでいます。「上付ダブル?」で進むのが良いでしょう。 パワーアップカプセル、1U Pカプセルなどが豊富です。何 回取ってもなくならない点数アップのカプセルもあるので、点 数かせぎに最適でしょう。

ボスの正しいやつつけ方

各面ともこの方法で攻略できるぞ。画面の右下のすみに自機を置いて、オプションでやっつけるようにすればいい。ここならやられないはず。



られるでしょういると、やっつ







●ボスの大会途中経過 4月16日、今まさにコナミ主催の激ペナ大会をやってる。ファンダムとFFBのボスのあっちゃん32歳、ライターのたらお19歳、十字軍のボス22歳の3人でチームを作った。Mファンチームは最初、コナミの営業チームと戦って、なんと12対0で3回コールド勝ち。サービスだとしたらずいぶん太っ腹。勝因はたらおのめった打ちだ。12点すべて彼が取ったのだ。このあとどうなる?(続きは来月号のFFBでやるでしょう)。

TO THE STATE OF TH

さいたま博はハイテク&ほのぼの博覧会!

どういうわけか、今年から来年にかけてはいろんなところで博覧会が予定されている。なかでも、目玉と思われるのは、現在開催中の「88さいたま博覧会」。テーマは「自由ー躍動する未来の創造」。そこで、FFB取材班は会場となっている埼玉県熊谷市まで行ってきました。

■3 口とリニアモーターカー

会場に着くと高さ85mの大観 覧車が目につく。会場のなかに 「プレイランド」という遊園地が まるごと入っているのだ。

さいたま博の目玉は、3D映像とリニアモーターカー。3Dのほうはあとでくわしく紹介するとして、未来の鉄道・リニアモーターカーに乗れるなんて最高。しかも2つのタイプに乗れるのだ。1つは、磁気で浮上して走る「HSST」。もう1つは、鉄輪式の「リムトレン」。リムトレ







◆さいたま博デーマ館。ドームは展示ドームと映像ドームにわかれている。

ンは、動力はリニアモーターを使っているけれど、レールの上を走る仕組みで、騒音が少なく、直角に近いようなカーブも平気で曲がることができる。HSS



Tに比べると、スピード はおそいということだけ れど、乗り心地はとても いい。

■参加型のコーナーもたくさん

博覧会というので、まじめに 見て歩くだけかと思っていたら、 やはり、ゲームのコーナーも多 かった。たとえば、「明日のエレ





●会場へのマッフ

AV40によるゲームコーナーなどがある。「東芝館」の超小型ビデオカメラ+ラジコンカーで遊ぶ「BDアドベンチャーサッキット」(右ページの東芝館の記事も見てね)はなかでも光っている。ほかにも、いろんなコーナ



それぞれの項目は●〈博覧会〉●〈会期〉●〈テーマ〉●〈会場〉の順になっています。情報は4月10日通産省調べ

- ●香川県瀬戸大橋架橋記念博覧会●1988 3 / 20~8 31●「交流と創造―21世紀へ向けて」●香川県坂出市、番の州沙弥地区
- ●岡山県瀬戸大橋架橋記念博覧会●1988 3 20~8 31●「むすぶ心ひらく未来―21世紀へ向けて」●倉敷市児島味野・元浜地区
- ●ひょうご88北摂・丹波の祭典●1988 / 4 /17~11/6 ●「新しい田園文化都市への出発」●三田市など1市11町
- ●なら・シルクロード博●1988/4/24~10/24●「民族の英知とロマン」●奈良公園一帯、平城宮跡
- ●ぎふ中部未来博覧会●1988/7/8~9/13●「人がいる、人が語る、人がつくる」●岐阜県総合運動公園
- ●青函トンネル開通記念博覧会●1988 7 9~9 18●「新たな交流と発展―北の飛躍をめざして」●函館市弁天町地区、大町地区・青森市(2会場)
- ●アジア太平洋博覧会●1989/3/17~9/3●「新しい世界のであいを求めて」●福岡市西部地区埋立地内
- ●横浜博覧会●1989/3/25~10/1●「宇宙と子供たち」●横浜市みなとみらい21地区内および周辺臨海部
- ●189海と島の博覧会・ひろしま ●1989 7 8~10 29●「海と島のグランドデザイン―輝く海と島と人」●広島市および沿岸、島しょ部の県内市町
- ●世界デザイン博覧会●1989/7/15~11/26●「ひと・夢・デザイン―都市が奏でるシンフォニー」●名古屋白鳥地区ほか

※ほかに、今月、東京で「マイコンショウ」(5 /11~14・☎03-433-4547)、「ビジネスショウ」(5 /18~21・☎03-403-1331)が開かれる。



●シュールなポスト/うちの近くには「絶対に懸賞にあたらないポスト」というのがあります。今回はそのポストに出しました。きっとあたらないと思います。このハガキもあたらないだろーな。(栃木県・加藤高博)⇒加藤くんってかわいい。きっとそのポストは「でも欄外には載るポスト」でもあったわけね。今度は「絶対に懸賞にあたるポスト」に出してね。そんなもんあるわけないだろ。(バ)

ーで参加できるのだ。

■まだまだいろいろある

「ふるさと産業・物産館」なんていうパビリオンものぞいてみた。ここでは、各地方の産業品などが展示販売されている。展示してあるものがその場で買えるというのも、さいたま博の特長のひとつで、ほかに「ふるさと埼玉館」や「インポートバザール館」などがあり、内外の名品、珍品



珍 ンドのPCエンシン 品 ONECおもしろ体験 が展示販売されている。

イベントホールではほぼ毎日「引田天功スーパーマジック・ミュージカル」をやっていて、見にいきたかったけれど時間がなくてあきらめた。

いろいろありすぎて1日では 見切れなかったのが残念。

'88さいたま博覧会は5月29日まで熊谷市県営スポーツ文化 公園建設予定地内で開催。開会





◆FM77 A V 40で遊べる、富士通 スペースアドベンチャー

時間は午前9時30分から午後5時まで。入場料は大人2000円、 高校生1500円、小・中学生1000円、幼児(3才以上)500円。リニアモーターカー、遊園地、ワールド・エンターテインメイト館は別料金。※問い合わせ先=さいたま博覧会実行委員会・な0485-26-1811(代)。





さいたま博3Dシアター研究報告!

東京電力館

ここで、見れる3Dは映画ではなくてスライド。14台の映写機で9×4メートルのスクリーンに同時映写する。



◆3 Dスライドが楽しいTEPCO 3
Dワールド東京電力館

スライドといっても、学校の 授業で見るような 1 枚 1 枚止まってしまうスライドではない。 登場人物が動いたりということ はないけれど、14台の映写機の うち2台はズームレンズ付きで、 映像に動きが出るような仕掛け がしてある。

それに、実際に見た感じでは、 スライドのほうがかえって物語 のイメージをそこなわず、本を 読むような感じで楽しめた。

物語は、未来の宇宙を舞台に、 少年と少女が電気をシンボライ



ズした光の力をかりて、未来の新しい宇宙を創造していくというSFファンタジー。ロボットの手が目の前にのびてきて銃口を向ける場面など、迫力はかなりのもの。

上映時間は約10分間。

埼玉銀行館

ここでは3Dで7か国を旅することができる。入口でパスポートをもらい、シアターに入ると、座席が飛行機の座席になっていて、まさに海外旅行気分/



東芝館

3Dでは通常、カメラが2台 必要になるわけだが、ここでは 35mmフィルムの1コマを上下2 コマに分けてあるフィルムを使 い、レンズの2つ付いたカメラ



●東芝館 3 Dシアターの音響システムは6チャンネルサラウンド!

1台で映像を3×7.5メートル のスクリーンに映し出している。

上映されているのは「夢幻伝説・聖戦士ダイスケ」。物語は子供たちの夢や創造力が造り出したパールの森を舞台に、野望に満ちた闇将軍にさらわれるパール姫を、主人公が勇気と愛で救い出そうとするスペースアクション。出だしから、映画「ネバーエンディングストーリー」そっくり。しかし、映像はかなりこっていて動きが激しく、登場人物のコスチュームの露出度もな



かなか激しいものがあった。 シアターでは、「3Dアドベン チャーサーキット」の参加券を 配るんだけど、スクリーンに向 かって右から、当日の日付の列 に座っている人で小学生以上、 中学生以下の人を選んでいると いう話。上映時間は約8分。

3口がいっぱい/

そのほか、「CO・OPフレッシュランド」では、メガネなしで3Dが見られるし、明日のエレクトロニクス館の「日本アイ・ビー・エム3Dフライングシアター」でも3Dが見られる。



シュランド



●孫といつしよにMSX 私は54歳。まもなく定年の会社員でパソコンゲームが趣味です(ほかにゴルフと囲碁)。妻や子供は相手にしてくれないので、孫ができたらいっしょに選まうと思っています。 (大阪府・田中省三)⇒お孫さんができるまでのツナギに近所の少年とお友だちになってはいかがかと思います。ご隠居さんと少年のパソコンゲームを介した友情のレポートなど送ってほしい。 (バ)

wsg 戦いをはなれて聴く、心やさしい戦士たちの音楽

今や、ゲームとゲームミュージックの関係は切っても切れない関係になっている。音楽はゲームの中で流れてくるわけだけど、決してゲームのオマケではない。場面ごとにピッタリの音楽が用意されていて、音楽があるから楽しみも大きいというもの。そんな、いつも戦いの中で聴いている音楽も、緊張から解き放たれて聴くと、過去の戦い



が思い出されてきてなにか妙になつかしい気分にひたれるね。

最近は、レコード屋さんにゲームミュージックがいっぱい並んでいて、見ているだけでもウレシクなってしまう。今月はゲームミュージックファンのための最新情報をまとめて紹介。

■『オリジナル・サウンド・オ ブ・ザナドゥVSイース(MSX 版)』

「ザナドゥ」と「イース」の両方 を1つのテープに収録。

■『オリジナル・サウンド・オブ・サイバータンク(アーケード版)』

ゲームセンターで有名な『サ イバータンク』オリジナル版。

■『オリジナル・サウンド・オ ブ・シルフィード(シンセサイザ ー・グレード・アップ・バージ



ョン)』

以上3つは、アポロン音楽工業より発売中、テーブ版のみ。 価格はいずれも1000円。

■『ミュージック・フロム・ソー サリアン』

PC98、88SRユーザーには 有名な「ソーサリアン」のオリジ ナル版が発売中。価格はCD 3000円、LP2500円、テープ2500 円(キングレコード)。

■『ソーサリアン~スーパーア レンジ・バージョン』



「ソーサリアン」のスーパーアレンジ・バージョンが発売中。価格はGD3200円、LP2800円、テープト2800円(キングレコード)。

■『ミュージック・フロム・YS II』

最新情報として、MSX版の発売が待たれている「イースII」のオリジナル・サントラとスーパー・アレンジ・バージョンを
)枚に収録したものが、6月21日に発売が予定されている。

ピギナーにうれしい

タイトルは、「A1ハンドブック」(マイクロデザイン/定価1200円)となっているけれど、じつはA1にかぎらず、MSX2ハンドブック的な内容。

A1のキャラクタ・アシュギ 一ネのCF裏話やアシュギーネ のゲーム「虚空の牙城」「復讐の 炎」をカラー16ページでざっと 紹介したあと、モノクロ約100ペ ージにわたって、ハードの基礎 知識、周辺機器(A]コンポ)、パ ソコン通信・ネットワークゲー ム、プログラミングについてマ ンガやイラスト、写真を使って かなりまじめに紹介している。 たとえば、ハードのところでは、 CPU, ROM, RAM, PS G、VDP、インタフェイスな どの用語解説がずらりとならび、 周辺機器のところではFDDと はなにか、ワープロとはなにか



○「A I ハンドブック」。表紙はよく 見かけるアシュギーネのイラスト

……といった基礎知識に重点を おいてある。

MSX2を買ってはみたもの の、どんなことができるのか、 どんな仕組みなのかがよくわか らないビギナーにとっては、最 初のガイドブックとして活用で きそう。



カラフルな 200

3.5インチ2DDのディスクは、パーソナルワープロやMS Xで使われる代表的なタイプ。 最近、このタイプのディスクがカラフルになってきた。

下の写真「Datalife」ブラン ヾ(化成バーベイタム:標準小 売価格]枚1750円)のディスク も、5つの色から選べるようになった。

色違いがいろいろあると、使いわけしやすくて便利なのだ。

で、カラフルになった記念に Mファンの読者5名に3枚1セットでプレゼント。詳しくは「さ あ応募しなさい、参照。



◆5色がそろった Datalife の3.5インチ 2 DDディスク



●MSX2・机。「サイキックウォー」の特集は最高によかった。また、こういうのやってね。しかし、プレゼントリストのなかの「サイキッキウォー(MSX2・机)」とはいったいなんなのだろうか。ほんとうにDESK送ってきたりして(つっこむつっこむ)。「暮らしの適当手帖」ありがたくファイルさせてもらってます。神父さまありがとう。(東京都・鈴木宏・趣味=オロナイン日軟膏)⇔いい趣味だ。(バ)

FAID FAID BOXD

おなじみJ&P速報 Z トカカスペシャル 10 +アンケート調査で

毎月掲載している「J&P渋 谷店による……ベスト10速 報/」は、その月にどのソフトが よく売れたかのデータ。これか らソフトを買おうとする人の参 考程度に掲載しているわけだけ れど、今月はちょっと趣向を変 えて毎月やっている読者のアン ケート調査も一部紹介してみた (下の2つのベスト10)。どちら もMファン4月号のアンケート ハガキから1000通を選んで集計 した結果だ。

「買いたい10」のほうは、アンケ ートの6番目の項目の答えを集 計したもの。Mファンを読んで 答えているためまだ発売されて いないゲームも入っていて、「こ れからはやるゲーム・ベストココ ともいえそう。

「おもしろいID」のほうは、アン ケートの8番目の項目。「実際に 遊んでおもしろかった」ゲーム を答えてもらっているので、最 新のゲームは登場しにくいけれ ど、ゲーマーの実感がいちばん よくわかるデータだ。

3つの表を見比べてみると、 ゲームの新旧交代がよくわかっ てなかなかおもしろい。

J&P渋谷店によるベスト MSXゲームソフトベスト

順位	前回順位	ゲーム名
1	9	抜忍伝説
2	2	信長の野望《全・国・版》
3	3	ハイドライド3
4		パナアミューズメントカートリッジ
5	1	新10倍カートリッジ
6		ワールドゴルフⅡ
7	-	マンハッタン・レクイエム
8		沙羅曼蛇
9	4	イース
10		ガンダーラ

(4月20日調べ)

今月、一挙にトップにおどり でたのが前回日位の『抜忍伝説』。 ディスク4枚組で7800円という のも魅力の1つだろう。今月は、 抜忍のようなディスク版ゲーム の活躍が目立った。『信長の野 望』は、日か月連続ランクイン であいかわらず人気者、ほとん どノリは演歌だね。『パナアミ ューズメントカートリッジ』は、 品不足が解消されておまたせ/ の初登場。

このゲーム

順位	前回順位	ゲーム名
1	2	激突ペナントレース
2	1	パロディウス
3	3	ドラゴンクエストⅡ
4	4	ハイドライド 3
5	5	信長の野望〈全国版〉
6	6	三国志
7		ガンダーラ
8	-	サイキックウォー
9	-	勇士の紋章
10	-	YAKSA(ヤシャ)

(4月号アンケート調べ)

3月号から引き続き、「激ペ ナ」と『パロディウス』が火花を 散らしている。今回はたまたま 『激ペナ」が 1 位になっているが その差はほとんどない。

『激ペナ』は中学2、3年生から 高校生中心に関心が高く、「パロ ディウス」は小学校高学年から 中学1年生に強い。ゲームの性 格の違いがちゃんと数字で現れ るところが、統計のおもしろい ところだ。

順位	前回順位	ゲーム名
1	1	ハイドライド 3
2	2	グラディウス2
3	4	F-1スピリット
3	9	シャロム
5	3	ガリウスの迷宮
5	5	信長の野望〈全国版〉
7	6	沙羅曼蛇
8		ドラゴンクエストⅡ
9	7	イース
10		三国志

(4月号アンケート調べ)

「ハイドライド3」の1位、コナ ミの上位独占、光栄の歴史シミ ュレーションゲームの息の長さ は相変わらずだ。

」へのイラストやおもし

しろい話の報告

恋の悩み

人にいえない自己主張

④(あれば)なにかおもしろいこと、

1位と2位は小学生から高校 生までまんべんなく人気が高い が、「信長」や「三国志」は中2 ~高1で支持を集め、「F1」「イ ース』も高校生に人気が高い。逆 に「シャロム」や「ガリウス」は小 5~中1に強い傾向がある。う む、そういうもんか。

このコーナーに送られてくる ハガキは毎回バケツ1ぱいぶん。 今月もバケツ1ぱいのなかでの 戦いにキミも参加しよう。

●アポロンより

①ミュージックテープ**『**ザナド ゥVSイース』……3名様

●キングレコードより

②LP版「ミュージック・フロム・ ソーサリアン』……5名様

●マイクロデザインより

③「A1ハンドブック」……3名

様。もちろん、A1ユーザーでな くても応募していい。

●化成バーベイタムより

@3.5インチ2DDフロッピー ディスク(3枚1組)……5名様。 こちらはFDDを持っている人 に限る。3枚は色違いのものを 編集部で適当に組み合わせて送 ります。色の好き嫌いの激しい 人は好みの色を書いてくれれば 希望に応じられるかもしれませ

ONEW SYSTEM HO USE OH/ JD

⑤『東京女子高制服を脱いだ図 鑑」のテレホンカード(写真右) ······2名様。50度数のテレカ、内 山亜紀描きおろしのイラストが かわいい。2枚しかないのはF FBの担当者が隠匿したからじ やないからね。

しめ切りは5月31日必着。発 表は、7月8日発売の8月号の 欄外で。応募方法は右の掲示版 を見てね。ハガキに書いてもら う内容がちょっと変わったので かならず見るんだよ。



鑑のテレカ



●かわいそうなぼく/ぼくのおこづかいは中3なのに1か月1000円!!! です(恥ずかしい)。その1か月のあいだにMSXファン買うと、残りはすぐなくな ります。それでいつまでたってもゲームが買えません。このかわいそうなぼくのお願い。ゲームちょうだい(いきなりなにをいう)。 (宮城県・木幡健)⇔かわい そうだが、ゲームはやらない。だってはずれたんだもん。私のせいじゃないぞ。(バ)



ドレミファドンが終わってかなしい バボだ/ 高島忠夫の「人生まだ半分」 もとうとう売れなかった。あとは坂上 とし恵の身の振り方が心配だ。ライフ ワークだったのに

●落ちこんでいます。 バレンタインデ イに彼女にふられてしまったんです。 3回目の失恋です。あれ以来、暗~い毎 日なんです。もうふられるのがこわく て彼女をつくれません。悩みに答えて。 (群馬県・田村誠)

ばかやろー。それでも田村はMSX ユーザーか。MSXユーザーというの はなあ、彼女なんているのはマレなん だ。みんな美少女ソフトで1人で処理 するんだ。そのうちなれる。やれ。

●ぼくの先生、牛飼ってます。(茨城 県・寺間義典)

明るいなあ。あんまり明るいからメ キシコ人かと思ったぞ。

●ぼくの友人は電話代が高いからと、 ぼくの家でパソコン通信をする悪いヤ ツです。(広島県・SANEの友人)

私はそういうヤツが好きだ。

●暮らしの適当手帖のおかげで、家内 安全、交通安全、受験合格、安産の毎 日です。隣はサザエー家とドラえもん なので騒々しく、まえに一度「とりよせ バッグ」でとうもろこしを取られまし



またサザエネタだな。私はもうサザ 工には飽きた。これからはやっぱり、 貧乏子だくさん。「てんとう虫の唄」の 情報を待つぞ/「こんな貧乏なシーン があった」「私はこおろぎ77にいた」な どの情報求む/

● 4 月号の適当手帖の板東英二にはハ ラが立つ。あのほっぺあの目/ たた いてやりてえ。板東見てないだろーな。 金はないぞ。(北海道・ヘルナスビ)

あれは「野球ネタを持つコメディア ン」と思えばハラも立つまい。マッハ文 朱とともにクイズの王者という感もあ るがどっちにしろ金持ちだ。強いぞ。

●友人は菊池桃子と西村知美のレコー ドを間違えて買ったかわいそうなヤツ だ。(三重県・近藤久貴)

菊池? だれ? あっ、ラ・ムーの ボーカルね。そういわなきゃ。今年最 大の不意討ち笑いだね。レコードで笑 ったといえば、不評だった白バイ野郎 ジョン&ボビーのテーマ、太川陽介の うたう「ヘイ/ ミスターバイク」や田 島令子の『バイオニックジェミーのテ ーマ」などがあるね。

北田順子はど一したんだ。電話番と かに使って。(東京都・湯田吉充)

人形のほうがムチムチして色っぽい から近ごろの十字軍はソレばっかりだ。

●私はバボ教の信者です。(佐賀県・実 松史幸)

えらい/ 前号の格言「人に媚びる ことを覚えるよう」を守るハガキ。実 松、えらいぞ/ でもテレカをあげた い人は今月もナシ。そういったわけで 今月の格言は「貧乏子だくさん」。



お菓子(ちょっと妙な名前のやつ)

おなかが空いたらスニッカー ズだそうだ。残業や読書に身が 入るらしい。すきっ腹にあんな もの食べたら胸やけすると思う のは私だけだろうか。近ごろの お菓子業界の売り出し作戦もそ うとうなものだ。 ムリがあると わかっていても、ようはインパ クト。今月はいかにもソレっぽ いネーミングのお菓子を紹介。 その①暮らしの「ふるさと」

- ●おらがふる里まったり焼(ア ラノ)=ラーマのCM以来すっ かり標準語になろうとしている 「まったり」。売りは「まったり
- い」といったところだ。ご家族団欒の友と いうのが泣かせる。
- ●名作(同)=マニアのあいだで、しょう油 せんべいといえば「にしき野」と「名作」と 相場は決まっている。それにしても思わず 「君作」と読んで、どことなく農家の五男坊 のようなネーミングだなと思っていたぞ。 名作の兄、「海苔名作」は、全国菓子博総裁 賞を受賞。うれしいじゃないか。
- ●よこづかびっくり(いづみ)=わじりあ られ「よこづな」と同種のものだが、なぜ 「びっくり」かはわからない。じつは「食べた らあたる」などの技が隠されていたり。 その②暮らしの「プリントもの」
- ●そのチョコ止まれ(ハウス)=交通標識 模様のチョコクッキー。ただそれだけ。「止 まって食べてね」といっているパッケージ の婦人警官がブスだ。
- ●がんばれ野球部(味覚糖)=アメならい ばれる味覚糖。なんと包み1つ1つに野球 部員の36種類のポーズがプリントされて いる。「これを食べれば絶対優勝」らしい。 その③暮らしの「よくわかんない」
- ●こんにちはパンダ (明治)=「コアラのマ 一チ」と同種のものだが、あきらかにこっち は不気味。何種類もの気味悪いバンダが描 かれ、このネーミングのために会議が開か れたかと思うと、明治の社員がかなり思い つめていたことがわかる。



○上股左から、おちちCANDY「菓子生」古(酢昆布と「かん ばれ野球部」中段「そのチョコ止まれ!」「よこづなびっく り」「名作」「まったり焼」下段「キャベツ太郎」「ぶるぶると くすまんじゅうや 銀の盆」NOTIME こんにちはハン 甘く土の香漂う故郷のせんペ ダゴ……値段シールがはったままなのがいいだろう

- ●キャベツ太郎(菓道)=ソース味スナッ ク. ここで重要なのは、キャベツがまった く入っていないということだ。ちなみにキ ャラクタはカエル。さすが茨城産だ。
- ●おちちCANDY(味覚糖)=またか味覚 糖。「雪印ミルクのたっぷり入ったやわらか な感触しはつきりいえ。ようするに感触が 到首だと

その④暮らしの「おもむき」

- ●ぶるぶると/くずまんじゅうや/銀の盆 (井村屋)=さすがは井村屋だ。和菓子界の 俵万智といったところか(あれは短歌か)。 ●菓子生活(千万味)=まさに菓子の歴史
- を誇るずっしりと重いネーミング。なかま にパイ、クッキーなどもあるぞ。

ところであの *歯磨きガム"「NOTIME」 (ロッテ)の歯ブラシマークを見たことはあ るか。 クールミントにはペンギン。 コーヒ 一味にはコーヒー豆と、ロッテガムのポリ シーもわかるが、なんとなく歯みがき粉を かんでいるようで気持ち悪くなってしまう。 さらに想像は広がり、当然、付着したいわ ゆる歯クソもかんでいるのかと思うと、こ んなきたないものもない。まあ、今までき たなかった人が、口だけでも臭くなくなる というだけありがたい気もするが……。お 菓子のほかにも、ひとロサイズもち「私は子 モチ」ぬか漬けがすぐできる「ぬかよろこ び」など機会があったらまた紹介しよう。







●バボヘノ「おはなしこんにちわっ」のバボははっきりいってウ・ル・サ・イ。自分本位でやらないようにノ(岐阜県・伊東正浩)ノ「おはなしこんにちわっ」の企 画をやめてほしい。(愛知県-三浦晴久) バボさんが好きだー、といいつつ、4月号の40ページのイラストを見てみじめになったぼくは不届き者だろうか?(兵 庫県・谷口安弘)≒ほかにも「バボを降ろせ」などのあたたかい励ましのメッセージを何枚かいただきました。ありがとうありがとう。(バ)

今月もこんなにファンダムしました!



今月のプログラム 紹介と遊び方目が

●グラフィックアニメーション37	7
Al ifo Como	3

- ●8×8えでいた……38
- •MAZE BATTLE.....39
- •Math-Panic······40
- •CLIMBER-----40
- ●玉積みゲーム·······4] ●COLOR TILES·······4]
- ●誰がためにボールは跳ねる………4

グラフィックアニメーション

くるくる動きが美しい 鑑賞用アニメーション

MSX 2専用VRAM128K BY NOGY

RP部門1画面タイプ



このプログラムを走らせると、カラフルなグラフィックをかいてくれる(写真右上、中)が、それは途中経過にすぎない。しばらくすると、色がすべて消え、いきなり、クルクル動き始める。思いがけないほどスムーズな動きだ。

動いている画面をじっと見つめていて、すばやく目を閉じたときに残るイメージは、だいたい右下の写真のように

すぐ左隣にある、モノトーンの写真に注目してほしい。注目したらこの雑 ほを手に持って、毎 2 回転くらいのスピードでこきざみに回してみように見えない? 見えませんね。なる。

となりでこの画面を見てい た十字軍のボスが

「MSXじゃないみたい。ほら「コンピュータってこんなことができるんだよ」っていう感じのデモみたいですね。BGMは細野晴臣かなんかで」という。リストを見せたら、「え、プログラムはこんなに短いの?(約0.6画面)オールBASICで?MSXって

D 75-13

●グラフィック完成。 これだけでもそれなり にきれい

すごいなあ」

ゲームばかりやっていてBASICのことはほとんど知らないので感想が素直でかわいい。見た目はすごいがほんとは結構かんたんなプログラムなのだ。「だって、うちのMSXにはいつもROMがささっているから、電源入れるとゲームが始まっちゃうんですもん」

だから、BASICの 画面はほとんど見たこ とがないんだって。そ れも人生だなあ。





◆突然画面がモノクロになり、そのかわりにあ ざやかな動きで各パーツが回り始める ライフ

ゲーム

Life Game

世代交代する青い石の 生命シミュレーション

MSX・MSX 2 RAM8K BY 河原 博

RP部門1画面タイプ



石たちは次の3つの法則で 世代交代を続けていく。

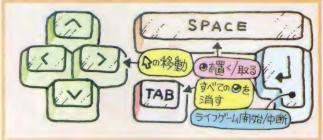
①生存の法則=ある石のまわり8地点にほかの石が2つか

これはただの石ではない。 寂しがりやで神経質で、 死ぬこともある。石たちれることもある。石たちの集団が、栄えたり、滅 んだり、パターンをくり返したり、その活動は微 妙で奥深く、見あきない。

3つあればその石は次の世代 でも生きている。

②死滅の法則=ある石のまわりが①の状況以外のとき、そ

多リストは 48ページ



の石は次の世代では消 えてしまう。

③誕生の法則=ある 地点のまわり8地点に ほかの石が3つあれば 次の世代でその地点に 新しい石が誕生する。

苦しい。死にそうだ。 詳しくは49ページ参照。













●たとえばUF Dみたいな形に石を置き、リターンキーを押すと…… 石の集団はまたたくまに世代交代してさまさまな形に変化していく

8×8えでいた

パターン作成と定義に 役立つかんたんツール

MSX・MSX2RAM8K BY せとけーん RP部門1画面タイプ

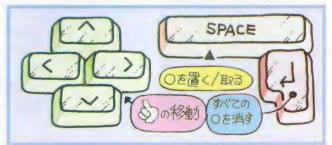


8×8ドットのスプライト パターンやキャラクタパター ンを作るときにデータ変換の 手助けをしてくれるツール。 いきなりはっきりいってし 自分のオリジナルケーム を作ろうとしているアマ チュア・ブログラマのた めの簡易ツール。このブ ログラムを打ちこんで使 い方を研究しているうち にバターン作りのコッか 見えてくるかもしれない。

まうと、ディスプレイ上の方 眼紙程度の機能しかない。

ただ、1画面のプログラム であることと、パターンの16 進データとともに、それぞれ

→リストは 50ページ



のデータに対応するキャラク タコードを持つ文字の列も表 示してくれるところが便利。

この文字列は、スプライト でもキャラクタでも、パター ン定義するときになかなか役 に立ってくれるのだ。

パターンデータのセーブ/ ロードはいっさいできないの で、あしからず。



○バターン制作中。今月掲載の CHOPs』をまねてみました。



MAZE BATTLE

特大迷路を2人で遊ぶ スーパー1画面タイプ

MSX - MSX 2 RAM16K BY 川本健二

RP部門1画面タイプ



迷路は下の写真のように思 いきり広く複雑で、たまに迷 路の奥深く迷いこんで不安に かられることもあるが、かな らず正解の道はある。正統派 の本格大型迷路だ。

この大型迷路に2人のプレ イヤーが同時に迷いこみ、自



プレイヤーの通ったあどはつね ウニョウニョきらめいている

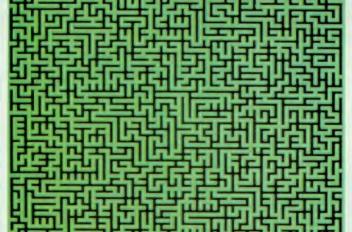
たったの1画面、952文 字のプログラムを打ちる むだけで、この壮大な迷 路を駆けまわるゲームが 遊べる。]画面プログラ ムの常識を超えた、スー パーウルトラゴールデン デラックスゲームなのだ。

分の陣地と相手の陣地とのあ いだを往復するゲームだ。

右上に陣地のある青いプレ イヤーは、後方に赤いうにょ うにょを残しながら進み、左 下の赤いプレイヤーは逆に青 いうにょうにょを残しながら 進む。いわゆるヘンゼルとグ



○あちこちで行き止まりにはまり ながら相手の陣地を目指していく



全体像を表示するには84ページの改造法のプログラムが必要

9



レーテルの「迷子にならない 方法」の応用といえよう。

画面右側のスクリーンが青 いプレイヤーを、左側が赤い プレイヤーを表示している。 2人はそれぞれの道に悩みな がら相手の陣地を目指し、し ばらくは夢中で進んでいる。 すると、自分のスクリーンの なかにフッと相手が現れる。 まるで、F-1 スピリットみた い。相手の道筋に出られれば、 相手陣地まで行くのはわりと

かんたんだ。相手の陣地に着 いたら効果音が鳴る。すぐに 折り返してもときた道を逆に たどっていく。もどるときに また迷ってしまうことだって ある。先に自分の陣地にもど ったプレイヤーのほうに勝利 のメッセージが表示され、ゲ ームエンド。

まさか、迷路ゲームがこん なにエキサイティングな対決 ゲームになるとは思わなかっ た。プログラムも画期的だが、 ゲームも斬新だ。

もちろん、くふうすれば1 人で迷路ゲームを楽しむこと もできる。どちらかのプレイ ヤーをちょっと動かして陣地 をあけておき、1人で往復す ればいいのだ。試しに写真の 迷路をやってみればわかるだ ろうが、かなり複雑で楽しめ るだろう。しかも、何度でも 新しい迷路がすばやくできて くる。つくづく、すばらしい 1画面プログラムだ。



美しく譲りあう



左は青いウニョウニョ



○青いウニョウニョの赤し フレイヤー(左)か先着



○ふるさとにもとる途中ふたたひ 相手フレイヤーと出会う



Math-Panic

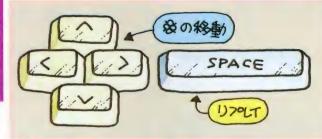
たし算しながら数字を 消していく算数ゲーム

MSX · MSX 2RAM8K BY 川本健二

RP部門1画面タイプ



このゲームをやらせてみ るとカタギの人か、ヤク ザ屋さんかが判定できま す。カタギの人はすんな りゲームにとけこめます が、ヤクザ屋さんはつい 日ばかり作ってしまい、 うまくいかないそうです。



黄色いARGがプレイヤー、 緑色のDACが敵キャラだ。

赤い数字は押して動かすこ とができ、数字どうしがくっ つくとその合計数の1桁目に 変わる。目的はARGを操作 して数字をくっつけて①を作 り、敵に食わせて全部消して しまうこと。敵につかまると ゲームオーバー。全部で5面。



○手始めに、9を4に 押しつけるARG



☆たして13。その1桁 目の3が表示される



○3と7をくっつけれ はりができる



○ Oができた。 DAC が近づいてきている!





SCORE

CLIMBER

降り積もる石を登って 上へ上への脱出ゲーム

MSX - MSX 2RAM8K BY 石井勝己

RP部門1画面タイプ



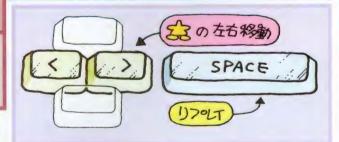
〇〇と煙は高いところに 登りたがる。そこで問題 です。〇〇に入る2文字 次の3つのなかか ら選んでください。1 番・バカ、2番・アホ、3 番・キミ。このゲームに 関するかぎり正解は3番。



○石Ⅰ個ぶんの高さならふつうに 横に移動するだけで登れる



○しばらく石が積もるのを待っ ヘコヘコッとラウンドクリア

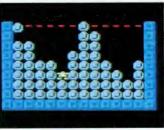


シュールな閉じこめられた 世界。箱のなかでうろうろし ているといきなり上から石が 降ってくる。よけても次から 次に落ちてくる。石は降りつ もって塔を作る……。その塔 を利用して赤い線までたどり つけばラウンドクリアだ。

ただし、登れるのは石1つ ぶんの高さだけ。つまり、高 い塔までは階段を昇るように して行くしかないのだ。

い救助ラインは石1個ぶんず つ上にあがっていく。

石にぶつかるともちろんゲ ームオーバー。



○ラウンド6にて。まわりが石2つぶ ラウンドをクリアすると赤 ん以上の高さだともはやこれまでじゃ



タイミングをはかって 玉を積むバランス遊び

MSX · MSX PAMBK BY SHINTAKO

RP部門1画面タイプ



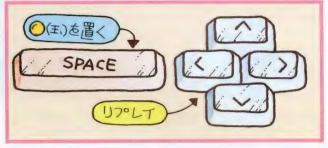
RUNさせると、玉の上に 色ちがいの玉が乗ってフラフ ラしはじめる。そこでスペー スキーを押すと、玉の動きが 止まり、うまく安定すれば次 の色ちがいの玉が現れてまた

コロンブスは「だれか玉 を積みあげることのでき る人はいますか」と問い かけました。みんなはそ んなことができるわけが ないと笑いました。する とコロンブスはいきなり F5キーを押しました。

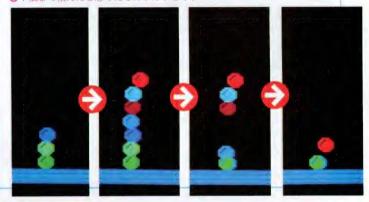
フラフラ。こうして、10個の 玉を積めばゲームエンド。

同じタイミングで続けて玉 を積んだりはできないように 玉ごとに微妙に違う待ち時間 を設けてあるのがミソ。

5



● 7個まで積んだと思ったらガラガラとくずれてゲームオーバー……の図



タイルズ DLOR TI

MSX色を敷きつめた カラフルタイルパズル

MSX · MSX 2RAM8K BY 山下修

RP部門1画面タイプ



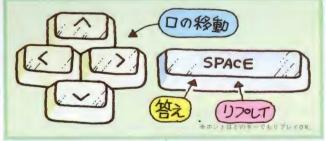
最初にレベルをきいてくる ので、5から20のあいだから 選択してリターン。選んだ数 を1辺とする正方形にカラー タイルをしきつめて、パズル が始まる。

このパズルは、制限時間内 にあらかじめ設定されている 1枚のカラータイルをあてる

みんなで映画を見ている とほかの人が泣いている ときに笑って、笑ってい るときに泣くようなズレ た人ってどこにでもいる。 このゲームは、そんな人 もしあわせになれる、ズ レ指摘パズルゲームです。 のが目的だ。

答えのタイルについてのヒ ントはタイル群の右に表示さ れている色の名前だけ。パズ ルがはじまったとき、ここに 表示されている色のタイルが 答えのタイルなのだ。

しかし、同じ色のタイルは 何枚もある。そこで、四角い きつめたレベルIO。手頃な大きさ



枠のカーソルを動かすと、こ の枠が動いたぶんだけ正解の タイルからずれた位置のタイ ルの色も教えてくれる。目的 とするタイルのまわりの状況



○10×10=100枚のカラータイルをし

を探り、答えがわかったら、 枠を答えと思われる位置に動 かしてスペースキーで答えよ う。レベル与は楽勝だが、レベ ル20はかなり混乱する。



つけてもどれだったかわからなくなる

がためにボールは

3つのボールがはねる 恐怖の生き残りゲーム

MSX - MSX 2RAM8K BY 清水誠

RP部門1画面タイプ



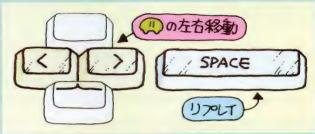
それぞれ違ったタイミング ではねまわる3色のボールに あたらないように右へ左へ逃 げまわるだけのゲーム。ちな みに、逃げまわる主人公の名 前はデフというそうだ。

青いボールをよけてホッと

赤いボールはうるさい母、 青いボールは厳格な先生、 黄色いボールはなんだか 知らないがとにかくライ バル。3つのプレッシャ 一から逃げまどうキミの 分身は、どこまで耐える ことができるか?

しているのもつかのま、赤い ボールが迫ってきてあわてて





逃げ、黄色いボールとぶつか りそうになってサッとよけ、 しばらく様子を見つつ、安全 な場所まで来たと思ったのに 青いボールと赤いボールのダ ブル攻撃がかかり……。

それまで明るかった背景が

暗転し、ボールの下でデフが つぶされているのがよくわか るようになっている。

つぶされたときのデフのパ ターンがいかにも痛そうで周 囲の涙を誘った。かわいそう に……といいつつリプレイ。



スタゴラピ

敵のキャラが憎らしい シューティングゲーム

MSX2専用VRAM64K BY 高橋吾郎

RP部門N画面タイプ(5画面)



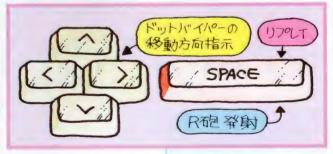
ゲームをやっていてくや しいと感じる場合は3つ ある。第1に、そのゲーム かつまらなかった場合、 第2に、そのゲームがあ まりにも難しい場合、第 3に、敵キャラがプレイ ヤーをばかにする場合。



○バイパーとオプションを結ぶ線 を半径とする円を描いて攻撃



●R砲に捕らえられると一瞬時間 動きが止まり色が塗りこめられる



このゲームがくやしいのは 第3の場合。敵キャラの名前 はスタゴラピといって、ピキ ピキ鳴きながらチャカチャカ 動いて攻めてくる。プレイヤ



◇内側のスタコラヒは全滅 に多くやっつけるほど高得点

一側は例のドットバイパーと 新登場のドットオプション。 オプションはバイパーにちょ っとおくれてついてきて、ス ペースキーを押すと日砲発射。 2点間の距離を半径とした円 内のスタゴラピは全滅する。

一定数やっつけると面クリ ア。次はもっと多くのスタゴ ラピが攻めてくる。敵に3回 侵略されるとゲームオーバー。 勝ち誇ったようにスタゴラピ ダンスを踊るのが憎らしい。



CHOPs

TEIJIRO印の新作 アドベンチャーゲーム

MSX · MSX 2RAM32K BY TEIJIRO

FP部門(14画面)





主人公は、人によってはおなじみのOHOP。CHOPシリーズのキャラクタが各ショップの主人として総出演している。それはともかく、このゲームはいわゆるアクションアドベンチャーゲームだ。

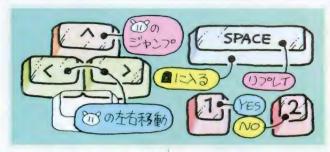
地上全マップ

帰ってきた『すわいん』の 作者TEIJIROの新作。 一見してなんのゲームを パロっているのかがわか るところがやっぱりT印 だ。『すわいん』よりも画 面は小さいが、世界の深 さは前作以上/

はやい話が「ロマンシア」を強 烈に意識した作品。

下の地上マップの左からC HOPは登場する。ふらふら 動いているのはAĂAという 敵キャラで、こいつに触れる

Ð





とライフが減ってしまう。

暗いとびらの形をした部分 はショップへの入口。ここの まえでスペースキーを押して 中へ。でも、たいていは「……」と中の人はだまっていて、なんだろうと思いつつ、どんどん右のほうへ進むと、丘を越えたあたりで水のたまったところにたどりつく。さらになんだろうと思いつつ、水のなかへ入っていくとブクブク、ゲームオーバー。はて。

疑問に思いつつ次のページ に説明は続く。

ブクブクブク……水中ショップ

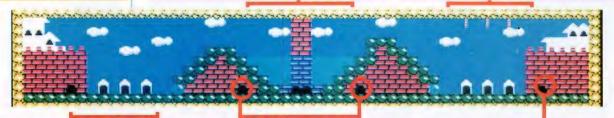
酸ネボン かあれば 水中深く入っていけ る。ここには2つの ショップがあるけれ ど、へたにお金を使 うとあとで困るので、 天国の人たちにお金 をもらえるようにな るまでじっと耐える



天国の人たちは気前がいい

でかはここには3人の天上人がいて、お金をくれたり、地下で必要なカギをくれたりする(このカギをくれたりする(このカギをくれるのがCHEP)。天国に行くにはジャンプあるのみ。ただし、ジャンプのアイテムかる





謎のごあいさつ

でたらめに入るとなんにも起きないが、ある順番であいさつしていくと「うむ。」といって最後の人がカギをくれる。このカギをどこで使うかはいっぺん水のなかでゲームオーバーになればすぐに気づくだろう。じつは、このカギがなくてもも隠れ技もあるのだが。



封印された洞窟ショップ

A S P S P S S P S S P S S P S S P S S P S S P S S P S S P S S P S S P S P S P S S P

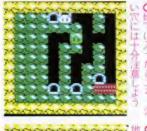
ミステリアスな地下への入口



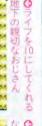


地下は地上よりも謎が多い(そりゃそうだ、この地下のどこかに探しているGIRLが閉じこめられているんだもの)。隠 れた入口が2つ、カギの必要な岩が2つ。死の谷にはたいせつなアイテムを売っているショップがある。

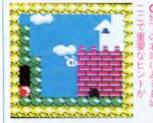




I FEをかろう。







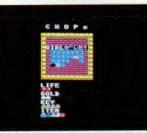
レクション50本』の最新刊。

ふうむ、水のなかでは酸素 ボンベのようなものが必要な んだろうな。どこでもらえる のかは前ページのマップを見 ればすぐわかる。

酸素ボンベを手に入れて、 丘と水と丘を越えるとスター ト地点とよく似た場所に出る。 酸素ボンベを手に入れたとき と同じ要領でこのあたりの謎 を解くといきなり地下への入 口が現れる。このときはなか なかの感動。地下は上のマッ プのようになっていて、途中 いくつかのアイテムを手に入 れないと右のほうには行けな いようになっている。

右端の孤独なお城にたどり つくのは最後の最後だ。

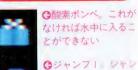
ん、そうだ。いちばん大事 なことを忘れていた。このゲ 一厶の目的は、どこかに閉じ こめられている「GIRL」を 探し出すこと。でも、地下の お城にいるのかというと、じ つはここにはいない。はっは つはつ。



₩
数々の苦難を乗り越えてGIRLを見つ け出した。GIRLの顔はやっぱりCHOP

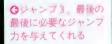
地下でちょっと注意してお きたいのがところどころにあ る茶色い溶岩。これに触れる とBAPにあたったときと同 じようにライフが減ってしま うのだ。ただ、この地下のど こかにただで何度でもライフ を増やしてくれるおじさんが いるので、早めに見つけ出し ておこう。地下でのヒントは ここまで。あとは秘密。電話 での質問にもいっさいお答え できません。

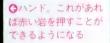
タイトル画面でカーソルキ 一の左を押しながらリターン キーを押すとコンティニュー できるけれど、作者の希望に より、やっぱりないしょ。



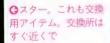








Gベル。これ自体には 効果はない。あるアイ テムと交換する



♂サン。交換用アイテ ム このショッフの入 口は岩に隠れている

ĠCHEPの影。なんだ かよくわからないがや はり交換用アイテム

ポリス」、87年7月号、、88年1、2 月号に掲載された『BOX LI おなじみ「MSXプログラムコ NEJ SUPER Kanalian Special TINYCATERPL 『MSX・FAN』'88年1月号か 「すいせい」の4本を加えた計 ら4月号のファンダムに掲載さ 50本。好評連載中の「MSXの れた全プログラム(確認用デー タは新型に切り換え)と『テクノ 音楽とサウンド」は、87年12月号

ぶんから '88年4月号ぶんまで

を一挙に掲載。 ディスクドライブの使い方を 詳しく解説した特別記事「はじ めてのディスクドライブ」も、デ ィスクユーザーは必見/ 全116ページ。

ファンダムライブラリー③に掲 載されている50本を全部収録 した同名のメガROMカートリ ッジも同時発売(定価5800円)。 ROMなのにリストが出せるぞ。 問い合わせ先=テクノポリスソ フト(203-432-4471)



プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部 ファンダム 係まで。ただし、次のことを守ってください。

リストか

1 RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。 2 打ちこみミスではないかを確認。 3 どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入った MSXを近くに置いて、祝祭日を除く月 〜金の午後4時から6時のあいだに (☎03-431-1627)。それ以外の時間は 受け付けていません。

プログラムリストと解説・もくじ
●グラフィックアニメーション 47
•Life Game······48
●8×8えでいた
●B×Bえでいた 50 ●MAZE BATTLE 52
● Math-Panic 54 ● CLIMBER 55 ● 玉積みゲーム 56
•CLIMBER ······55
●玉積みゲーム・・・・・・・・・・・・56
LOCALOR THES
●誰がためにボールは跳ねる・・・・・・・58
●フタゴラピ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
CHOPS 6
● 第2回季問奨励賞発表
●MSXの音楽とサウンド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
●ファンダ人ハウス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・68

7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは5月31日必着

ファンダム・アンケート/

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページを下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本。②住所・氏名・年令・学工職は)・流流流・3項ニのプログラム3本。②住所・氏名・年令・学工職は)・流流流・3項ニのプログラム3本。②住所・氏名・年令・学工職は)・流流流・3項ニのプログラム3本。

新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくために作られたもの。今までの「打ちこみミス発見プログラム」に改造をくわえ、ミス発見の精度を高めたプログラムだ。

テープかディスクにアス キーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログ ラム」のプログラムを行番号も 正確に同じものを打ちこむ。

BRUNO

オリジナルプログラム募集中

くわしくは47ページからの欄外を見てください

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000153行番号確認用データ

トで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープ (ディスク)に「アスキーセーブ」 する。

●テープの場合

SAVE "CHECK" (CSAVE TEXT).

●ディスクの場合

SAVE "CHECK". AO

「新・打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていたりするとその行では違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいた チェックしたいゲームのプログ ラムをテープ(ディスク)からロ ード。このとき、絶対にRUN はしないでおく(1度でもRU Nするとデータが変わる)。

◎「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE*CHECK" ♥ とする。これで、2つのプログラ ムがつながる。. ③あらかじめ、

SCREENØ 9 WIDTH4Ø 9

としておく。

4GOTO90000

とすれば「新・打ちこみミス発見 プログラム」が走りはじめ、それ ぞれのゲームの「プログラム確 認用データ」と同じ形式のデー タを表示しはじめる。

「>」の左側が行番号、右側が確認用データ。

⑤終わったら、確認用データと 異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う部分があるはずだ。 ⑥修正が終わったら④からの作業を繰り返す。

⑦データの違うところがなくなったら、 ○K。

®RUNするまえに

DELETE 9000-906

として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。

⑤念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、

RUNO

⑩これで99.5パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。 万が一、エラーが発生したら、 プログラム解説や多数の意味を 参考にして、悪運の強いミスを 退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム

9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---

9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677) *256

9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1

9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256

9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0

9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO

D10)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;

9060 V=V1:GOTO 9020

新・打ちこみミス発見ブログラムの プログラム確認用データ

9040>153 9010>165 9040> 28 9050>248

5 9020 > 95 8 9060 > ? ? ? 9030> 46

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中! リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。



グラフィックアニメーション

VRAM128K

遊び方は37ページにあります

10 COLOR15,0,0:SCREEN7:DEFINTA-Z

20 OPEN"GRP: "AS#1:DRAW"BM150,0":COLOR,12

:PRINT#1,"*** Graphic Animation ***"

30 FORI=60TO0STEP-1:CIRCLE(255,150+1*1/3

5), I*I/12, IMOD10+1,,,.3: PAINT(255, 150+I^

2/35+45*(I>43)), IMOD1Ø+1:NEXT

40 FORI=0T019:CIRCLE(SIN(I/3.2)*178+255,

 $\cos(1/3.2)*30+70),\cos(1/3.2)*2+10,10-IMO$

D10:PAINT(SIN(I/3.2)*178+255,COS(I/3.2)*

30+70),10-IMOD10:NEXT

50 FORI=26T0114:LINE(255,8)-(SIN(I/14.2)

*160+255, COS(I/14.2) *38+140), IMOD10+1:LI

NE-(255,134), IMOD1Ø+1: NEXT

60 C=1-C*(C<10000):COLOR=(CMOD10+1,5,7,7

): COLOR= ((C-1)MOD10+1,0,0,0): GOTO 60

BY NOGY



たわゆる語音 プログラムと いうものだけど、画面をあま さい。アラがめだってしまい ます。まあ、コーヒーでも飲 とちから前に切断をでながめ ましょう。 メンテリアごでも どうぞ。使えるかどうか知ら と思うので、ぜひ1度打ちこ んで、この「動き」を見てください。それから、プログラムの仕組みはけっこう簡単なの で、図形をいろいろ変えて楽 しめます。 引又は、自分サト ンネルの中を突き進んでいく ようになど迫力のあるものが できそうなので、挑戦してみ

変数の意味

| ……ループ用(グラフィック の座標、半径、カラーコードの 算出用として使用される) C……カウンタ(10000を越える と1にもどる)

プログラム解説

10 画面設定

●画面設定●変数の型宣言

する●タイトル表示

●画面下部に半円を描く

●画面中央に円を描く

50線

●画面中央に線を描く

60色切り換え ■■■

●カラーコード 1~10の色を切 り換える

20タイトル表示 ■■

ブラフィック画面をオープン

ニメを作る改造法

このプログラムでは、グラフィ ック(円、線など)をカラーコード 1~10の順に描き、カラーコード を順番に切り換えることによりア ニメーション効果をだしている 行30~50のグラフィック表示を 変えることにより、オリジナルの アニメーションを作ることもでき る。編集部で簡単なサンプルを作

ってみたので、試してほしい。行 30を以下のリストに変更し、行 40、50を消去するだけだ

また、行60にある

~: COLOR=(CMOD10+ 1, 5, 7, 7):~

の赤い数字部分を任意の数(0 ~1)に変えることで、アニメーシ ョンの色を変えることができる

30 R=RND(-TIME):FOR I=0 TO RND(1)*10+5:X =RND(1)*400+90:Y=RND(1)*150+50:R=RND(1)* 80+30:R2=R:FORC=1TO10:CIRCLE(X,Y),R,C:PA INT(X,Y),C,C:R=R-R2/17:X=X-R2/40:Y=Y-R2/ 70:NEXTC, I



【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)=〈規定〉SCREEN 0:WIDTH 4 0 としてリストを表示したときの画面数(1 画面あたり 40字×24行。ただし、 空行やOkは含めない)により3タイプにわける。1 | 画面タイプ・・・・・ | 画面に入りきるプログラム。2 N 画面タイプ・・・・ | 画面を超えて5 画面までのプログラ **グラム・** ム。③10画面タイプ・・・・・ 5画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)= 〈規定〉内容、形式、長さなどの制限なし。→



ライフ

ゲーム

Life Game

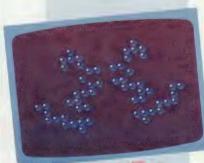
1 CLEAR200, & HCF00: DEFINTA-Z: A=&HCEFF: FOR I=1TO148:POKEA+I,255AND(ASC(MID\$("♠トゆsfr アソゥスR全) ス全) (全) (全) (全) (全) ハ金) ト会) フゥイれ会い口! スサノア アヤノユ°ケチクァユルエアオちー'--- をフケjソゥをツカノaハゥソよエヨ ゥ'ククククック フケゼカノさハゥチャカゥェハMゥツコアゥキチッノ'ロノトAフケ 。ツカノさrハゥyコェyェゥョ°ゥかYし'ゥ",I))+93+(43くI)*6) 2 NEXT: KEYOFF: DEFUSR=A+1: DEFUSR1=A+133:C OLOR15,1,1:SCREEN1,1,0:I=USR1(0):PLAY"S0 M500132": FORI = 0TO7: VPOKE14336+I, VAL ("&H" +MID\$("8060783E3C1C1201", I*2+1,2)):NEXT 3 SOUND7, 182: FORI = ØTO2: FORJ = ØTO7: FORK = ØT 01: VPOKE264+2048*I+J+8192*K, ASC(MID\$("< そそりた~(AAOOEEQq",J+K*8+1,1)):NEXTK,J,I 4 S=STICK(Ø): I\$=INKEY\$: M=(S=7ANDX>Ø)-(S= 3ANDX(31):N=(S=1ANDY>0)-(S=5ANDY(23):FOR I=1TO8: PUTSPRITEØ, (X*8+M*I+5, Y*8+N*I+4), I+7,0:NEXT:X=X+M:Y=Y+N:IFSTRIG(0)THENW=X +Y*40-12124:V=-(PEEK(W)=0):POKEW,V:VPOKE 6144+Y*32+X,32+V:PLAY"06E" 5 IFI\$=CHR\$(9)THENI=USR1(0):CLS:GOTO4ELS EIFI\$<>CHR\$(13)THEN4ELSEPLAY"O7CEG": VPOK E6912,208:FORI=0TO0:I=(INKEY\$<>CHR\$(13)) +USR(Ø):NEXT:GOTO4

: RAM16K MSX MSX 2



ポシェット以来約1年半 ぶりのき場です。 すぶや プロコレ50本などを買っ てみましたガプログラム に思わず気分は孤立状態。 というわけで若い者には

前けないを精神でからはつ工作りま した。でもちょうと古かった世紀。 ぜひ、打ちこんで不思議な世界に陶 酔(とうすい)してください。



OF the Life IE

▶リストを打ちこむまえの!

このプログラムは一部マシン語を使用してい ます。とくに行1の文字に注意して打ちこみ、

打ちこみおわったらいったんセーブして、その あとにRUNするようにしてください。

変数の意味

■スプライト座標

X. Y……アイコンの座標⇒そ れぞれ×8+5、×8+4して

■その他の変数

A……マシン語プログラムのア ドレス(行与ではキー入力用) 1. J. K ……ループ用(1はマ

M. N······アイコンの座標増分

シン語呼び出しにも使用)

S……スティック入力用

V……石の状態を盤から読みこ むのに使う

W·····アイコンの指している位 置の世界におけるアドレス

打ちこみガイド・この文字に注意 /

0 -0 -0 アソゥスR全) ス全) (全) (金) (金) (金) ハ会) ヒ会) フゥイれ会い〇! Z#ノア アヤノユ°ケチクァュルエアオちージーーーー をフケうソっをツカノaハゥyょエョ ゥ'ククククック フケせカノさハゥチャわってハMゥツコアゥキチッノ'のノIAフケ

『「破線」。SHIFT+「¥」。②「カギかっこ」。かなモードでSHIFT+キーボード2段目右端のキー③「読点」。かなモードで、 JIS配列ではSHIFT+「ね」、50音配列ではSHIFT+「わ」。⑥グラフィック記号の「白丸」。GRAPH+キーボード 2 段目右端の■ キー。⑤「アポストロフィ」。SHIFT+「7」。⑥「長音記号」。JIS配列は、かなモードで「¥」キー。50音配列では、かなモード ▮ で「:」キー。①「アンダーライン」。右下にある、「?」の右のキーをSHIFTといっしょに押す。⑧小文字の「O」。

プログラム解説

1マシン語書きこみ

●マシン語領域を確保●原則と してすべての変数を整数型に設 定●マシン語プログラムをメモ リに書きこむ

2 画面設定

●USR関数定義●画面設定● 多色刷り定義(USR1)●PS G設定●キャラクタの色設定

3パターン定義 ■■

●PSG設定●キャラクタとス プライトのパターン定義



【投稿上のルール】1 盗作・二重投稿献禁 2 必ずテーブかディスクで投稿。3 詳しい解説の手紙をつける。※(1)住所・氏名・年令(学年)・郵便番号・電話番 雑誌や単行本のフログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)



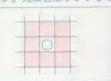
アルゴリズム遊び

プログラムで生物社会をシミュレートする コンピュータの偉大さに感動するひととき

ライフゲームのルールと遊び方

ライフゲームについて

ライフゲームは「石」の置き 方を工夫して遊ぶシミュレー ション。発案者はケンブリッ



ジ大学のJ・H・コンウェー。 碁盤のようなマス目のついた 世界に、適当に石を置き、石 を一定のルールにしたがって 取り除いたり新しく置いたり する。1回の変化を1世代と かぞえ、まるで生物社会のよ うに移り変わる石のパターン を楽しむのだ。

生存の例	
	「●」のまわりに他の石が 2 つあるので、世代が進んでも ●はそのまま残る (※□は死滅した石です)
○	「●」のまわりに他の石が3 つあるので、世代が進んでも ●はそのまま残る
死滅の例	
● 1世代進む □□	「●」のまわりに他の石が 1 つしかないので、世代が進む と●が消える
○ 1世代道C ○ □ ○ → ○ □ ○	「●」のまわりに他の石が 4 一つあるので、世代が進むと● が消える
誕生の例	
○○○□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	まわりに3つの石があるので、 世代が進むと●が誕生する

ライフゲームのルール

変化させるルールは、 (1)世界から左上の図のような 3×3のマス目を切り出し、 中央のマスのまわりにある石 の数をかぞえる

(2)石の個数によって左図の3 つの条件で中央のマスのなか を変える

(3)これらの操作をすべてのマ スについて同時に行う

というかんたんなもの。ただ し、この作業を紙とエンピツ でやると] 世代進めるのに数 分かかるのに、プログラムで やれば1秒で数世代進むのだ。

プログラム版について

プログラムでは世界の大き さを38×30マスとして、その なかの32×24マスぶんを表示 している。世界の隅々まで表 示すると端のほうでの変化が 不自然に見えるため、ひとま わり(3マスずつ)大きな世界 を設けているのだ。

有名なパターンについて

プロペラ……世代が進むごと に横並び→縦並び、という変 化をくりかえす

グライダー……図の例では変 化しながら左上に飛んでいく (イーターの右上にいるのは 図を左に倒して1世代進めた パターン)

F型ペントミノ……華麗に変 化する

イーター……左下のほうの石 フ個のパターン。例のように、 右上にグライダーやプロペラ などのパターンがあると、そ れを食べて自分はもとの形に もどってしまう

ちなみに、グライダー製造 機というパターンなども発表 されている。しかし、大きす ぎてこのプログラムの世界に は入りきらない。この世界に 入るおもしろいパターンを発 見したら教えてください。本 気で待っています。



4石のセット

●スティック入力によってアイ コンを動かす●トリガー入力に よって石を置いたり石を取った りする

5世代を進める ■■

●リターンキーが押されていな いときは行4へ●リターンキー かTABキーが押されるまで世 代を進める(USR)●行4へ

ブログラムが変わりました。使い方および 新・プログラム確認用データ プログラムは46ページを見てください

3>168 4> 30 1>129 2> 56

■マシン語解説

&HCF00~&HCF8C 1世代進める(USR) &HCF8D~&HCF9C 多色刷り定義と世界の初期化 (USR1)

■ワークエリア 8HD000~8HD4FF 盤の状態(1=石がある)





【季間奨励賞】春夏秋冬の毎季節ごとに、編集部が設定した特定の部門・タイプについて奨励し、その季節(月号では、4~6月号、7~9月号となります)のあ いだに採用した特定の部門・タイプの作品のうち、もっとも優秀な作品を1つ選び、奨励金として3万円を差し上げます。第3回(1988年7~9月号)は、RP 49 部門3画面タイプを奨励します。皆様の力作、傑作の投稿を心からお待ちしています。



8×8えていた

RAM8K

遊び方は38ページにあります



はじめまして。ゲームでなく てどうもすみません。さあ自 己紹介しましよう。剣道部と 映研にはいっています。パソ コン歴なんて口が裂けてもい えません それに 日が例け SXはもう古くて、スロット OMがつかえません。うーか なしーよー。ペンネームがま WHISTIPH TERM,

アイコン移動 ■

●スティック入力●アイコン移 動●キャラクタコードデータ (行20で読みこみ)

トリガー入力 ■

●トリガー入力によってドット を置いたり消したりする

エディット終了

●リターンキーが押されたら行 40へ、それ以外は行50へ飛ぶ

●ドットの状態からパターンデ -タを作成●データを表示する



10 SCREEN1,1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1:SP RITE\$(1)="9'4"+CHR\$(22)+"/7[f":PUTSPRITE Ø,(111,25),15:VPOKE8194,160:FORI=0TO2

20 READA: FORJ = ØTO7: VPOKEA*8+J, VAL ("&H"+M ID\$("FE82BAAABA8ABAFEFE82BAAABAAA82FECCC C3333CCCC33333", I * 16+ J * 2+1, 2)): NEXTJ, I

30 LOCATE12,1:PRINT"8*8

40 FORI=0T07: VPOKE2040+1,254: VPOKE14336+ I,0:LOCATE11,I+6:PRINT"----- &H00":NE

XT:X=11:Y=6:DEFFNA(X,Y)=VPEEK(X+Y*32+614 4):LOCATE11,16:PRINT"-

50 S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>11)-(S=3ANDX< 18):Y=Y+(S=1ANDY>6)-(S=5ANDY<13):PUTSPRI

TE1, (X*8+2, Y*8+3), 14: DATA144, 160, 254

60 IFSTRIG(Ø)THENLOCATEX,Y:PRINTCHR\$(133 +(FNA(X,Y)=133)*88):GOTO90

70 IFINKEY\$=CHR\$(13)THEN40

80 FORI=ØTO5Ø:NEXT:GOTO 5Ø

90 FORI=0TO7:A\$=A\$+RIGHT\$(STR\$(-(FNA(I+1

1,Y)=133)),1):NEXTI:C=VAL("&B"+A\$)

100 LOCATEY+5,16:IFC>31ANDC<>127THENPRIN TCHR\$(C)ELSEPRINT"-"

110 VPOKE14330+Y,C:B\$=RIGHT\$("0"+HEX\$(C)

,2):LOCATE22,Y:PRINTB\$:A\$="":GOTO 50

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……アイコン(手)の座標 (Yはデータを表示するときに はテキスト座標用に使う)⇒そ れぞれ×8+2、×8+3して 表示

■その他の変数

A……パターンを定義するキャ ラクタのキャラクタコード

AB、日野……パターンデータ 計算用

C……エディット中のパターン のパターンデータが入る

S……スティック入力用

0

●画面設定●スプライトパター ン定義●キャラクタ定義

30~40 画面作成

●タイトル表示●エディット画 面作成



【あて先】封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記して、裏には住所と氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋 4-10-7 「IM MSX・FAN編集部・ファンタム・ プログラム」係まて。なお、応募作品は返却できません。また、掲載作品の版権は徳間書店に帰属するものとします 【採用の特典】掲載者には、規定の謝礼と掲 載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを差し上げます。



VRAM探検隊

[®]B×Bえでぃた。を使ってスプライトパターン定義 してみよう

スプライトパターンとは?

8×8ドットのスプライトパターンのデータは図1のようにVRAMのスプライトパターンテーブルというところに格納されていて、ドットを表示する部分を1、表示しない部分を0とした8ドットの集まりから構成されている。

バターン定義法は2種類

ファンダムなどで使われている定義方法には、SPRITES(N)を使った定義法とVPOKEを使った定義法の2つの定義方法がある。

SPR I TE\$で定義する方法

BASICマニュアルにも載っている基本的な定義の方法だ。文字列の決定の仕方は、8個の1と0の数字の列を2進数の数値とみなして、その数値に相当するキャラクターコードのキャラクタをパターンデータの文字列として、SPRITE\$(n)に代入して定義する方法だ(リスト1)。

8×8えでいたでは、下部 に表示されている8個の文字



○このスプライトのパターンテータをもとにして話はすすむ

がスプライトパターンデータ になる。

ただし、この定義方法で問題となるのは、キャラクタコード&HØØ~&HFFのキャラクタの中には、キーボードから直接打ちこめないものがあるということだ。

まず、キャラクタコード& H9②、&HA②、&HFEの 特殊な空白、同じく&HFF のカーソルキャラクタがその 1つ。8×8えでいたでは、こ れらのキャラクタを判別する ために以下のパターンを表示 させるようにした。

&H90=9 &HA0=A &HFE=* &HFF=

これらのキャラクタは、 KEY1, CHR\$(キャクタ コード)**②**

のようにファンクションキー に設定して打ちこむことがで きる。

また、キャラクタコード& HDロ〜&HIFと&H7F のコントロールキャラクタな どの特殊文字で、これらもキ ーボードから直接打ちこむこ とができない。8×8えでい たでは、これらのキャラクタ の場合、下部の文字列には、 黄線が表示される。これらの キャラクタを含む場合は、以 下の方法が使われる。

打ちこめないキャラクタを CHR\$(n)で代用し、前後

■サンプルリスト

リスト1

- 10 SCREEN1, 0: WIDTH32: COLOR15, 1, 1
- 20 SPRITE\$(0)="♥ZDDZf<"
- 30 PUTSPRITE0, (120,100), 10,0

リスト2

- 10 SCREEN1, 0: WIDTH32: COLOR15, 1, 1
- 20 SPRITE\$(0)="♥\"+CHR\$(&HDB)+"□Zf<\"
- 30 PUTSPRITEØ, (120,100),10,0

リスト3

- 10 SCREEN1, 0: WIDTH32: COLOR15, 1, 1
- 20 B\$="":FORI=0TO7:READA\$:B\$=B\$+CHR\$(VAL ("&H"+A\$)):NEXT
- 30 SPRITE\$(0)=B\$
- 40 DATA 81, BD, DB, DB, 5A, 66, 3C, E7
- 50 PUTSPRITEØ, (120,100),10,0

リスト4

- 10 SCREEN1, 0: WIDTH32: COLOR15, 1, 1
- 20 FORI=0TO7:READA\$:VPOKE&H3800+I,VAL("&
- H"+A\$):NEXT
- 30 DATA 81, BD, DB, DB, 5A, 66, 3C, E7
- 40 PUTSPRITE0, (120,100),10,0

の文字列と連結して使用する 方法(リスト2)。または、パタ ーンデータとなるキャラクタ コードをDATA文中に置き、 そのキャラクタコードを READ文で読みこみ、 CHR\$(n)に代入する方法 (リスト3)などだ。

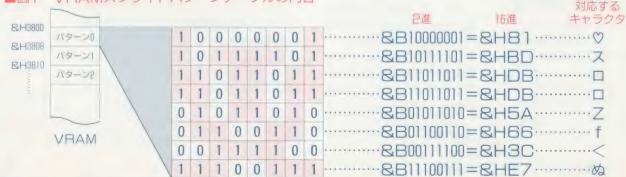
VPOKEで定義する方法

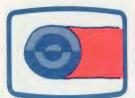
この方法は、VPOKEにより、直接スプライトパターンテーブルにスプライトパターンのデータを書きこんでしまう方法だ。8×8えでいた

では、右端に表示されている 8個の16進数がスプライトパターンデータとなる。SCR EEN1におけるスプライト パターンテーブルの先頭アドレスは&H38 Ø Ø からになっていて、Bバイトごとに1 パターンが格納されている (リスト4)。

このように、スプライトパターン定義には、いろいろな方法がある。プログラムのスタイルによって臨機応変に使いわけてほしい。

■図1 VRAMスプライトパターンテーブルの内容





AZE BATTLE

RAM16K

游び方は39ページにあります

こんにちは、川本健 す。このプログラムには 2ヵ月をカカーで、まい ました。画面と音の圧縮 に1ヵ月、そしてバブガ 見つからずに1ヵ月も苦 しんだのです。打ちこみ やすくするためにグ イリクに与やすぎらわし い文字、かなキーを押す 回数には注意をはらいま した。それにしても見に くいリストですいません。

ではまた次の作品で……。

00



プレイヤーの足跡をウニョウニ

8HC943~8HC955 ウエイト、CTRL+STOP されたらBAS I Cにもどる &HC956~&HC98F

ゴール判定

2H0990~8H099A メッセージ表示

RHC998~RHC9A9

ゴール音発生

BHCSAA~8HDSCO リプレイ処理

2HC9C1~2HC9C6

キーボードバッファをクリア、 画面をテキストモードにしてB

プログラムが変わりました 使い方および プログラムは46ページを見てください

3> 25 4>133 1>134 2>240 5>172 6> 2 7>190 8>100

CLEAR10, &HC7A0: DEFUSR=PEEK (-2442) +PEEK (-2441)*256+73:A=USR(5)' %Ø+>りく# わル\$ル む2 ロキノラヨAのは&るル!。又なひ*vよ}ニpoNラキ(リ=(とあひw#ひッ(む 2 '7ひきゃひ、ゃを」ケを(ケコYちハを◆レ●◆まリラiレンをスーソーまワワノ エハソケメニルォレAをヌぬソぬ~フキリち水まYせいソケレ1ェいソチせせレチッラ r 20り可し「オクチシのたいは◆°ケ(メーワ万こメメフこキYルセノあを火♥メをり 3 'ムこびそ一こ年r三むめきウェイルこうゆゆつとてくメび めtモルヤてドテも」 テ年むソ争はみキォ」E中D中ヨォい元中そ%こうつおョけォん(んのとつヒォさモメつ てメレもメメそ×メスそ小メスなゆンJ◆めテモメはもメめ元テそ(メモヤユてハメも 4 'サーをヤツへエワンJを♥あ。スヤシゥrシすゅ♪れト>-l フェツソノワそっ:シ スチシへ秒イン火をっしに百イ。kゥ・●ワテれセゥ・●とネユ:コ°やツ™百イそめた すめつ。に万イ。れスゥ・●りたれチゥルスヘササぁ水とヤれソゥルスレYぁーとノヘ *サスシャーとツレ小ぁ水ワネユ:コ°やツ 、万イそめちすめ 、ヘヘヤっマをすっフ をンワスハソツトゥ土シヒゥ円シ°フイツトゥ土シテゥ円シ°フイヘャテユノワすよエウ ♣タ水ハシッsシか→●ヌ4mワアン教イゥー百イッか●ワツぁ火ぁ♣とヤッそ●ワツ 6 'ムすrみdめまソー%ネそオさめりす8すクれーそっさめりす8みUめユおいこね ふモンメも大しそ.メそすさ♥リュみはそeメチほつヒリラ」オ万そェメミムし!けそっ メ時ラォつソはサそ(モお>メもいこキ♥リたも分しØそeメチゆつハさキわーしっソ 7 'たるツェニ分(オるヨコョカち火たた°ね円ら万~°つ円む火つち°と円は万D° に円と火ちちニコイ[えェめいるつっ~はぬほヲニカつほちョ=ちイ火月ちれフツつDち は「むハェーたつちDちたたまちみちむちちけむむむたたちaョけム火土:PV木XP 8 、5、ZX4イrrrrtオたzセGたzセGエるマももマるエエるマももマるエン 7>V:Fカ8チツェれY]g日日gdYれェツチ((hhhhりりWgWWらららWァ *+*p}●Wヌ,.ホソそ・きwキぁきwキぁきキヌキきキヌキきぁアぁwぁアぁw

●リストを打ちこむまえの重

このプログラムはマシン語を使用しています。 打ちこみがおわったらいったんセーブして、そ のあとにRUNするようにしてください。行2 ~行8の判別しにくい文字については、右のペ

変数の意味

A······USR関数呼び出し用

プログラム解説

11USR関数呼び出し

●マシン語領域の確保●USR 関数定義●USR関数呼び出し

2~8マシン語データ

●行1のマシン語プログラム C&HC7A1~&HCAC5 に書きこまれる

■マシン語解説

●USR網数

1:WIDTH20に設定しておくと打ちこみや すく、打ちこみミスが少ないようです。 行2~8のマシン語データを8

ージの「この文字に注意」を参照のうえ注意し

て打ちこんでください。なお、画面をSCREEN

多色刷りの準備

キー入力処理

迷路表示

設定、多色刷り定義

&HCBBO~&HCBAA

SHCBAB-SHCBB5

&HC886~&HC911

SHC912~SHC91E

8HC91F-8H0942

ゲーム用ワークの初期化

キャラクタのパターン定義、色

HCA71からに変換して書き こみ、&HCA71にジャンプ する。

RAM32Kの場合、&H80 32~&H8Ø68(USR関数 のアドレスは8H8Ø4A)

RAM16Kの場合、&HCØ 32~&HCØ68(USR関 数のアドレスは&HCØ4A)

●ゲーム赤体

BHC7A1~8HC7DC 初期設定

&HC7CD~&HC85C

&HC85D~&HC87F

迷路作成

〈ファンダム・ニュース/その2・ファンダムアンケート(4月号)結果②/続いてROMプレゼントの当選者は、〈熊本県〉那須光也〈京都府〉細井耕平〈群 馬県〉川島淳子〈東京都〉高橋美幸〈三重県〉出口正樹〈兵庫県〉笹倉敵子〈大阪府〉上西智〈広島県〉兵中利男〈兵庫県〉岡田売輔〈東京都〉土方佐恵子〈敬称略)以上の

この文字に注意

この表は、『MAZE BATTLE』に使用されている文字、記号のな かで、判別しにくい文字、記号の一覧表です。表は左からリスト(プ リンタで打ち出された)の文字、画面表示された文字、文字の名称に なっています。

判別しに	くい文字	文字の名称
リスト	画面表示	文子の石伽
I=	==	カタカナの「ニ」、イコール
<<>>	(<>	ひらがなの「く」、不等号(2種類)
カリソン	いりりつ	ひらがなの「り」、カタカナの「り」 カタカナの「ソ」、「ン」
1116	1111	グラフィック記号の縦棒、破線※1、小文字の「L」、ひらがなの「し」
×x	**	グラフィック記号のバツ、大文字の「X」
L17 L	63 2 F	カギかっこ(2種類)、 グラフィック記号(2種類)
1+1	4 +1	グラフィック記号(2種類)、カタカナの「ト」
ם ככ	31 C	カタカナの「コ」、大かっこ(左右)
{}()	00	中かっこ(左右)、かっこ(左右)
.00	.*0	句点、半濁点、小文字の「O」(大文字の「O」 は出てこない)
		ビリオト、中点※2
		マイナス、グラフィック記号の横棒(長音記号は出てこない)
rII	III	カタカナの小さい「ェ」、普通の「エ」、大文字の「丨」
, ,		カンマ、アポストロフィ※3
47	11	漢字の「千」、カタカナの「チ」
^^	30	カタカナの「へ」(ここではカタカナのみ)、 べき乗記号※ 4
er "/		ダブルクォート、※5、濁点
тТ	-1	グラフィック記号、大文字の「T」

※1 SHIFT+「¥」 ※2 かなモードで、JIS配列ではSHIFT +「め」、50音配列ではSHIFT+「ん」 ※3 SHIFT+「7」 4 キーボード 1 段目右から 2番目のキー ※5 SHIFT+「2」 ※表の文字のほか、Ww、Vv、ヨョなどは大文字と小文字が大きさで区 別されるのでこれらの文字は注意して打ちこんでください。

ASICILEES

&HC9C7~&HC9D9

効果音発生サブルーチン

&HC9DA~&HC9E8

ゴール判定などに使うプレイヤ

一の座標判定サブルーチン

&HC9E9~&HCAØF

スティック入力で移動増分を計 算するサブルーチン

RHCA10~8HCA30

迷路表示サブルーチン

※ディスク版ではアドレスが変 わります。各アドレスから&H 300を引いた値になります。 ※REM文だけなのにマシン語 になるのは、REM文の内容を 読み出して、オールマシン語の プログラムに変換しているから です。RFM文のなかはとくに

注意して打ちこんでください。

■『MAZE BATTLE』(DISK版)

MSX MSX 2RAM32K

1 CLEAR10,&HC7A0:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEEK (-2441) *256+73: A=USR(5)' %0+>9< # わル\$ル む2 ロもノラヨA0は&ろル!。きなひ*∨よ}ニpoNラキ(リ=(とあひw#ひッ(む 'クひきゃひ、ゃを」ケを(ケコYちNをSレ●SまりラiレンVヌlソlまワワノ エハンケメニルォレAVスぬソぬ~フキリち水まYせいソケレ1zいソチせせレチッラァ 20り回し[オ?そシのたハはS°ケ(メーワ万こメメ7こキYルセノあを火Qメをり 3 'ムiむチ┴i年r三むめきウェそ%iうゆゆつ♪てくメひ°めtモルヤてKうもJ う年むソ争はみキォ」E中D中ヨォい元中そ%(ウウおョ)オん(んのとつじォさモメフ てメレもメメそ×メスそ小メスな中ンJ◆めテモメはもメめ元テそ(メモヤユてハメも 'サーVヤツへエワンJV♥あ。スやシゥァシすゅ♪れト>H フェツソノワそっ:シ スチシへ勢イン火Vっしに百イ。ko・Uワテれセっ・Uとネユ:コ°やツ~百イそめた すめン。に万イ。れスっ・Uワたれチっんスヘササぁ水とヤれソっんスレYぁイとノヘ 5 'サスシぁ」とツレ小ぁ水ワネユ:コ°やツ~万イそめちすめ~へ^ヤっマVすっフ Vンワスハソツトゥ土シヒゥ円シ°フイツトゥ土シテゥ円シ°フイヘャテュノワすよエウ ♣タ水ハシッsシか♪U又4mワアン秒イゥー百イッかUワツぁ火ぁ♣とヤッそUワツ 6 'ムすrみはめまソー%ネモオトめりす8すクれーモャトめりす8みりめこおいjわ ふモンメも大しそ。メそすk♥リユみはそeメチほつヒリラ」オ万そェメミムし!iそっ メ時ラォつソはサそ(モお〉メもいすキ♥リたも分しのそeメチゆつハさキわりしっソ 7 。たるツェニ分(そるヨコョカち火たた。ね円ら万~。つ円む火つち。と円は万0。 に円と火ちちニコイ[えェめいるつっ~はぬほヲニカつほちョ=ちイ火月ちれフツつDち は「むハェ~たつちDちたたまちみちむちちけむむむたたちa~け、火土: PV木XP 8 '5、ZX4イrrrrtオたzをGたzをGエるマももマるエエるマももマるエン 7>V:Fカ8チツェれY]g日日gdYれェツチ((hhhhかりWgWWらららWァ *+オ中}・以又, ホソそ・きwキぁきwキぁきキスキきキスキきぁアぁwぁアぁw

が・プログラム確認用データ プログラムが変わりました。使い方および プログラムは46ページを見てください

1>	6	2> 32	3>249	4>133
5>	28	6>144	7>238	8>100

路全体図が見える改造法

以下のリストを追加して打ちこ むと、ゲーム中にCTRL+STO Pを押したときに迷路の全体図が 表示されるようになります。なお、 ディスク版で使用する場合には、

行30にある PEEK(&HCACC~ PEEK(&H 9 ACC~

に変更してください。

- 10 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN2
- 20 FORI=5T099:FORJ=5T099
- 30 IFPEEK(&HCACC+I+J*99)=31THENLINE(I*2+
- 24, J*2-10)-STEP(1,1),3,BF
- 40 NEXT: NEXT
- 50 GOTO50

■ワークエリア

SHCA31~SHCA38

移動増分データ

RHCA39~RHCA46

サウンドデータ

8HCA47~8HCA4A

プレイヤーの初期位置(迷路の アドレスで表される)

RHCA4B-8HCA55

メッセージデータ

8HCA56~8HCAC5

キャラクタパターンデータ、キ ャラクタの色データ(&HC 880からのキャラクタ定義ル ーチンでVRAMに転送され

&HCACC~&HF36D

迷路データ

&HF650

プレイヤーの座標判定などに使 うフラグ

ゲーム中のプレイヤーの位置デ

&HF 655

乱数を作るために使用



〈ファンダム・ニュース/その3・ファンダムアンケートから①〉少々余裕があるので、ファンダムアンケートに書かれた意見を紹介します。今月のアン ケートの I ~3 位のゲームそれぞれに書いてくれた、静岡県の渋谷有俊くんのハガキ。まず、NEAGLEについて、「最近は多色刷りという方法できれいなグラフ **77>3** 6 イックのものが多いが、それを使わずにシンプルなものでありながら、きれいにまとまっていたのがよかった」。 ⇒



パニック

Vlath-Panic

何の間違いか某DI大 に受かってしまったっ は1日でできあがりま した。それにしても88 ザス」の音はほんとに

2画面作成

●ワク表示●数字表示

3 変数初期設定 ■■

●変数初期設定(DAC、ARG の座標など)

4スティック入力

■スティック入力処理□AC 移動・DACの移動先のキャラ クタを調べる

5 移動

●ARG移動、表示●数字の移 動先判定●効果音発生●□A□ 移動先判定処理

6クリア判定 ■■■

●DAC表示●ARGと Dの衝 突判定処理●スコア表示●ステ ージクリア判定●オールクリア 判定

フリプレイ

●効果音発生●リプレイ処理● キャラクタの色データ(行]で 読みこみ)

DEFINTA-Z:SCREEN1, Ø, Ø:WIDTH3Ø:KEYOFF:C OLOR15, 1, 1: FORI = 760TO839: VPOKFI, VPFFK(I-376)/2:NEXT:SPRITE\$(0)="Z.fbbf.Z":FORI=0 TO5: READA: VPOKE8203+I, A: NEXT: ONSPRITEGOS UB7:SPRITEON:DEFFNA=H+X+Y*32:PRINT:Q=32 2 H=6144:FORI=ØTO21:PRINT"♦"STRING\$(28,3 2-(IMOD21=0)*99)"*"::NEXT:FORI=96T0104:F ORJ=1TOR*2+2:X=RND(1)*26+3:Y=RND(1)*18+3 :IFVPEEK(FNA)=32THENVPOKEFNA, IELSEJ=J-1 3 NEXTJ, I: A=200: B=160: X=2: Y=2: P=R*18+18 4 T=STICK(0):M=(T=7)-(T=3):N=(T=1)-(T=5):X=X+M:Y=Y+N:D=FNA+M+N*32:E=VPEEK(FNA) 5 F=VPEEK(D): A=A+2+(A)X*8)*4:B=B+2+(B)Y* 8) *4: PUTSPRITEØ, (A,B), 3: IFABS (100-E) < 5AN DABS(113-F) <> 18THENVPOKEFNA, Q: IFABS(100-F) < 5THENVPOKED, (E+F-190) MOD10+95: P=P-1:P LAY"SL32M=H; O6BO8E9": LOCATE9, Ø: PRINT"SCO RE"ELSEVPOKED, EELSEIFE >QTHENX=X-M:Y=Y-N 6 PUTSPRITE1, (X*8, Y*8-1), 10, 0: D=H+A/8+(B ¥8)*Q:IFVPEEK(D)=95THENVPOKED,Q:S=S+200: PLAY"08CB01C8":LOCATE15,0:PRINTS:P=P-1:I FP=ØTHENR=R+1:IFR=5THEN7ELSE2ELSE4ELSE4 7 PLAY"SM99907L16BB8BC8CC":FORI=ØT01:I=-STRIG(0):NEXT:RUN:DATA242,248,248,,,116

変数の意味

■スプライト座標

X、Y·······DACの座標⇒それ ぞれ×8、×8-1して表示

M、N······ DACの移動増分

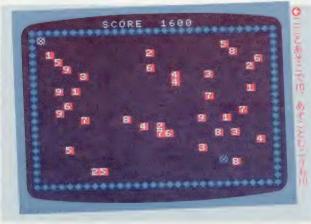
A、B······ARGの座標

■その他の変数

D、F······数字の移動先判定用 E······DACの移動先判定用

FNA……指定された座標にあ るキャラクタのキャラクタコー

ド(ユーザー定義関数) H ·······6144が入る(VRAMの



パターン名称テーブルの先頭ア ドレス、プログラムを短くする ために使用)

1、 J……ループ用

P……残りの数字の数

〇……32が入る(プログラムを

短くするために使用)

R……ラウンド数

S.....スコア

T……スティック入力用

1初期設定

●初期設定●スプライトパター

ン定義●キャラクタの色設定● キャラクタパターン定義(キャ ラクタコード&H5F~6Fの キャラクタに 0~9のパターン を入れる)●スプライト衝突に よる割りこみ先指定および許可

●ユーザー定義関数定義



〈ファンダム・ニュース/その4・ファンダムアンケートから②〉つぎに竜の塔、「すごろくふうというアイディアはいいけど、自分としてはグラフィッ クや敵の種類などにもう少しこってほしかった」。そしてCAVE、「もんくなくおもしろい!」はど、やはり」画面なのでゲームが単調気味になってしまう」。なかなかきびしい意見ですが、こういう意見はファンダム班と投稿プログラマにとって貴重な意見です。 \Leftrightarrow





SCREEN1, 0, 0: COLOR15, 1, 1: WIDTH16: KEYOFF :DEFINTA-Z:SPRITE\$(Ø)=CHR\$(24)+"■(~"+CHR ="~ Jhhhhddar: FORI=ØTO15: VPOKE1464+I, VPEEK(

14344+I): NEXT: VPOKE8214,225

2 VPOKE8215,116: VPOKE8197,129: Z=RND(-TIM

E):ONSPRITEGOSUB8:SPRITEON:M=120:R=0 3 CLS:FORI=5TO12:LOCATE1,I:PRINT"0"SPC(1 2)"7":NEXT:PRINT" "STRING\$(14,184):DEFFN R(X,Y) = VPEEK(6144+X/8+Y/8*32):LOCATE2,10

-R:PRINTSTRING\$(12,45):X=120:Y=96:N=32 4 S=STICK(Ø):F=((S=7)-(S=3))*8:IFFNR(X+F

,Y)=32THENX=X+FELSE:IFFNR(X+F,Y-8)<46THENX = X + F : Y = Y - 8

5 PUTSPRITEØ, (X,Y), 11, Ø: PUTSPRITE1, (M,N) ,14,1:IFFNR(X,Y+8)=32THENY=Y+8:GOTO5

6 IFFNR(M,N+8)<46THENN=N+8:GOTO7ELSEVPOK E6144+M/8+N/8*32,183:N=32:BEEP:V=RND(1)*

12:M=V*8+80:IFFNR(M,N+8)=183THEN6

7 IFY>80-R*8THEN4ELSEPLAY"V1506C16D16":L OCATE2, 15: PRINT"ROUND"; R+1; "CLEAR": FORI=

ØT03ØØØ:NEXT:R=R-(R<6):GOT03

8 PLAY"V1506CE8G8FDC":LOCATE4,15:PRINT"G AMEOVER": FORI = ØTO1: I = - STRIG(Ø): NEXT: RUN

RAMBK

MSX MSX 2

遊び方は40ページにあります

RPGを制作しています。 と予告して、それ以来姿 を消してしまつた石井勝 の者がいましたが、ぼく のことではありません。 うそです。やったことの ないRPGを作るのは不 可能でした。マシン語を勉強していて、最近少し ずつ理解してきたのでこ

れからプログラムを作る

ときに役立ちそうです。



●初期設定●スプライト、キャ ラクタパターン定義

3ゲーム画面表示 ■ ●ゲーム画面表示●ユーザー定 義関数定義●変数初期設定

4~5プレイヤー移

●スティック入力処理●プレイ

ヤー移動判定処理●プレイヤー

動表示

行1にある「■」は、&HFFのカーソルのキャ ラクタなので、このままでは打ちこめません。

下にある「打ちこみガイド」を見て打ちこんで ください。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……プレイヤーの座標 M、N······岩の座標

F……プレイヤーのX座標増分

■その他の変数

FNR(n)……座標上のキャラ クタのキャラクタコードを調べ る(ユーザー定義関数)

R····・ラウンド数

S……スティック入力用

V······岩のX座標決定用乱数

7 乱数初期化用

プログラム解説

1~2初期設定 ■

00 -

-6

6岩の落下処理 ■■

表示●岩表示

●岩落下●つぎに落下する岩の

座標決定●効果音

77リア処理

●ラウンドクリア判定●ラウン ドクリアの効果音

8リプレイ処理

●ゲームオーバーの効果音●リ プレイ処理

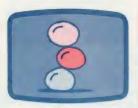
打ちこみガイド・この文字に注意

:DEFINTA-Z:SPRITE\$(Ø)=CHR\$(24)+"TCHR \$(Ø)+"b":SPRITE\$(1)="8\nnn=":":SPRITE\$(2)

①カーソル。あらかじめ、KEY 1, CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押しておくと、F1キーで打ちこめるように なる。②不等号。SHIFT+「M」の右のキー。③波形。SHIFT+「Y」の左隣のキー。④破線。SHIFT+「Y」。



〈ファンダム・ニュース / そのち・ファンダムアンケートから③〉アンケートの集計をしていて(じつは手作業!)編集部の順位予想に反するときなど、こ ういう理由か書いてあると納得できたりするわけです。もう I 枚、まえの3作について岐阜県の小島典くんの意見、NEAGLEについて「キャラクタかかわいいの がよかった」。CAVE、「短いプログラムなのに楽しく遊べた」。 竜の塔、「ふつうのすごろくだけど敵との対戦が楽しい」。
 は



○行10の

は

55

ーシの

「打ち

玉積みゲーム

10 SCREEN1,0:WIDTH29:KEYOFF:COLOR15,1,1: K=0:H=1:T=10:N=2:DIMX(T),Y(T):R=RND(-TIM E):SPRITE\$(0)="<n°y"=="<":X(0)=120:FORI=0

TOT-1:Y(I)=119-I*8:NEXT:VPOKE8197,69:FOR I=ØTO7: READA\$: VPOKE344+I, VAL("&H"+A\$):LO

20 Q=(RND(1)*12)+8:K=K+1:P=1:X(K)=INT(RN

40 Q=Q+(Q>0):IFQ>0THENP=1ELSELOCATE0,18:

 $50 \times (K) = \times (K) + H : IFX(K) > = \times (K-1) + 4THENH = -1E$

60 PUTSPRITEK, (X(K), Y(K)), K+2, Ø: IFK=ØTHE

70 BEEP:LOCATEØ, 18:PRINTSPC(9):IFAB\$(120

80 FORI=1TOK:FORJ=Y(I)TO119STEP2:PUTSPRI

TEI, (X(I), J), I+2, Ø: NEXTJ, I: PRINT: PRINT"G

90 FORI = 0TO1: I = STICK(0): NEXT: RUN: DATAFF,

100 PLAY"T200V15L4O6FFEEDDCCFEDC":PRINT:

■その他の変数

ーンデータ読みこみ用

1、 J……ループ用

AS……地面のキャラクタパタ

-X(K)) < NANDABS (X(K-1)-X(K)) < NTHEN20

AMEOVER": PLAY"T200V15L6402CDCDCDCD"

CATEI*2+5,16:PRINT"++":NEXT:GOTO60

D(1)*5)+118:IFK=14ORK=TTHEN100

30 Z=STRIG(Ø):IFZ=ØTHENP=Ø

LSEIFX(K) <= X(K-1)-4THENH=1

N2@ELSEIFZ=@ORP=1THEN3@

PRINT"PUSHSPACE"

Ø, FF, Ø, Ø, FF, Ø, FF

PRINT"ヤッタネ!":GOTO90

RAM8K

MSX MSX 2

游び方は41ページにあります

BY SHIN TAKO



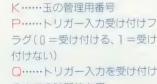
はじめまして、SHIN TA KOです。このゲームは、昔自 分がファミリーベーシックで 作ったものが、友人にも好評 だったので移植したものです。 PUCA Enskaler たから採用されてうれしいで す。さてこのゲーム、玉の数 を増やし、積んだ数が多くな るほど緊張すると思います。 もつと音楽とか、いろんな要 素を付け加えようとしたのだ プロと 心は1も値にしまっ と決めたので断念しました。 ところで、「自己中心派」はい

変数の意味

■スプライト座標

X(n)、Y(n)······各玉の座標 H……玉の×座標増分(往復運 動用フラグとしても使用)

N······積まれた玉が安定するX 座標範囲※行10でこの値を大き く設定しておくとやさしくなる



るまでの時間待ち用 **日**······乱数初期化用

T……積む玉の数※行10でこの 値を大きく設定すると玉が14個 まで積めるようになる Z……トリガー入力用

プログラム解説

10 説初期設定

●初期設定●配列宣言●乱数初

期化●スプライトパターン定義 ●キャラクタパターン定義●地

理

60玉表示

●玉表示● 1 個目の玉のときは 行20へ飛ぶ●トリガー入力判定

70玉積み判定 ■■■

●ビープ音●メッセージ消去●

積まれた玉が安定するかどうか の判定※IF文中の「ABS (120-X(K))< NANDを削除すると斜めに玉積みでき

のゲームオーバー

●くずれる玉のデモ●ゲームオ ーバーのメッセージ表示●効果 H

90リプレイ

●リプレイ処理●地面用キャラ クタパターンデータ(行10で読

●効果音●玉積み完了のメッセ

ージ表示●行90へ飛ぶ





〈いじわるファンクションコール / その1・5月号のフォロー〉本誌 5月号掲載「たこの海岸物語PART2洞窟編」のリストに一部誤りがありましたので以下 のように変更してください。①行1400の3段目にあるB22をB2C2に変更。②行370の2段目にあるQN=N:のあとにQR=R:を挿入。③行380の2 後目にあるN=QN:のあとにR=QR:を挿入。これにより、確認用データは、370>47、380>191、1400-206になります

るようになる











201天ごとの初期化 ■

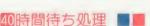
●キー入力までの待ち時間設定

■玉管理番号設定●玉の初期X

座標設定●終了判定

面表示

































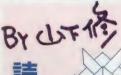
は

タイルズ

COLOR TI

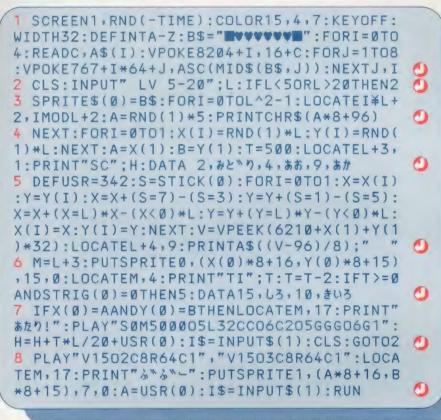
RAM8K MSX MSX 2

遊び方は41ペーシにあります





うれしいなあ。ぼくのプログ うム載るなんて。……という 書き出しで1年前に載せてい ただき、8月号には矢鱈(やた ら)漢字を使った文章と共に 2度目の掲載有り難う御座い ます。其の際、態態(わざわざ) ルビを振って頂いて済みませ ん。今回も宜しく御願いしま す。さて、このゲームですが、 もう少し難しくしたければ、 行2のPRINT文中のRN D(1)*5の5を2、3、4な どにしてください。色数が少 なくなります。1にしてあて ることができたらキミは天才 だ/(というより超能力者)



変数の意味

■スプライト座標

X(0)、Y(0)……白ワクの座 標⇒それぞれ×8+16、×8+ 15して表示

■テキスト座標

X(1)、Y(1)······自分の座標 X、Y……白ワクと自分の座標 一時保存用

A、B……自分の初期座標



M······メッセージのX座標

■その他の変数

A\$(n)……色名

B\$……スプライトパターン定

義用

C……カラーコード

H·····スコア

1、 J……ループ用

15 ----- 十一入力用

└ ……レベル設定(ゲーム画面

の大きさを決定する)

5……スティック入力用

T……制限時間

V······自分の座標上のキャラク タコード

プログラム解説

1初期設定

●画面設定●乱数初期化●キャ ラクタの色設定●キャラクタパ

ターン定義

2レベル入力処理 |

●画面消去●レベル入力処理 (レベルが5未満または20を越 えた場合は行頭へもどる)

3 画面表示

●スプライトパターン定義●ゲ ーム画面表示(タイル表示)

4 変数初期設定 ■■

●変数初期設定(白ワク、自分の 座標設定など)●スコア表示● カラーコードと色名データ1 (行]で読みこみ)

5スティック入力

スティック入力処理●自分の 座標上のキャラクタコードを調 べる●自分の座標上色名の表示

6白ワクの表示 ■■

●白ワクの表示●タイム表示● タイムオーバーおよびトリガー 入力判定●カラーコードと色名 のデータ2(行1で読みこみ)

7正解判定処理 ■■

●正解判定処理●効果音●正解 のメッセージ表示●クリア処理 (キー入力)

8不正解処理

●効果音●不正解のメッセージ 表示●解答の表示●リプレイ処 理(キー入力)



くいじわるファンクションコール/その2・2月号のフォロー〉本誌2月号掲載「FEMALE WORLD」の65ページ、プログラム確認用データに誤りがあり ました。120行の確認用データの数値が「182」になっていますが、これは「134」の誤りでした。本当にすいませんでした。突然ですが1つお知らせです。6月号 より打ちこみミス発見プログラムが新しくなりました。今までのものに比べてミスの発見精度が高くなっています。

は

55ペーシの

「打ちこみカイト」

た

誰がためにボールは跳ねる RAMBK

COLOR13, 15, 3: SCREEN2, 3: DEFINTA-Z: KEYOF F:CIRCLE(8,8),7:PAINT(8,8):LINE(4,5)-(3, 7),15:FORI=0TO3:FORJ=0TO7:A\$=A\$+CHR\$(VPE EK(256*(IMOD2)+J-(I>1)*8)):NEXTJ,I:SPRIT E(\emptyset) = A$:DIMY(3), X(3), A(3), B(3), C(3)$

2 SCREEN1: WIDTH29: VPOKE8208, 246: FORI = 688 ØT06911: VPOKEI, 133: NEXT: FORI = 1T03: READX ($I), Y(I), A(I), B(I), C(I): NEXT: DATA6, 9, \emptyset, -1$

,8,13,12,-3,1,10,23,15,3,2,4:PUTSPRITE4, (120,168),2,1:V=10:LOCATE7,2:PRINT"たか"ため にホールははねる":SPRITE\$(1)="~Doublef":TIME=Ø

5 FORI=1TO3:A(I)=A(I)+1:IFA(I)=5THENA(I)

 $4 \times (I) = \times (I) + B(I) : IFX(I) < 20RX(I) > 26THENB(I)$ I) = -B(I)

5 Y(I)=Y(I)+A(I):PUTSPRITEI,(X(I)*8,Y(I)*8),C(I),Ø:IFA(I)=4ANDABS(V*6-4-X(I)*4)< 11THEN6ELSENEXT:S=STICK(Ø):V=V+(S=7ANDV> 1)-(S=3ANDV<19): VPOKE&H1B11, V*12: GOTO3

6 SOUNDØ,3:SOUND1,8:SOUND8,16:SOUND12,10 0:SOUND13,0:SPRITE\$(1)=STRING\$(3,0)+"~

":LOCATE9,7:PRINT"GAME OVER"SPC(51)TIM E\(\frac{1}{2}\)5:COLOR15,1,1:FORI=\(\eta\)TO1:I=-STRIG(\(\eta\)):NE XT: RESTORE: COLOR13, 15, 3: GOTO2

的海水就



このゲームではボール → のがによりに対しまりますが。 ラに離れたり集まった りするパターンや、端 かしさとおもしろさが イをしるからバターン を選んでいるときもあ きなかった。けっこう 楽しめるから打ちこん でもけつして損をしな いと思います。

●ボール移動(X座標)

変数の意味

■スプライト座標

V······プレイヤーのX座標⇒× 12して表示

X(n)、Y(n)······各ボールの 座標(1=黄色、2=青色、3= 赤色)⇒×Bして表示

B(n)、A(n)……各ボールの 座標増分

C(n)……各ボールの色

■その他の変数

A\$ ……スプライトパターン定 義用

1、 J……ループ用 S······スティック入力用

]グラム解説

1初期設定

●初期設定●スプライトパター ン定義(ボール)

イトパターン定義(プレイヤー) ●ゲーム画面表示

2ゲーム画面表示

●キャラクタの色設定●スプラ

3~4ボール移動 ■

●ボールのY座標増分計算決定

スコア表示●リプレイ処理

6プレイヤー移動 ■

●ボール表示●ボールの衝突判 定処理●プレイヤー移動、表示

6ゲームオーバー

●効果音●プレイヤーのスプラ イトパターン変更●メッセージ、

ちょっとおしゃれな スプライト定義

COLOR13, 15, 3: SCREEN2, 3: DEFINTA-Z: KEYOF

=AS:DIMY(3),X(3),A(3),B(3),C(3)

この行では、ボールのスプライ トパターンを定義しているのだが 定義の方法がちょっとオシャレ。 SCREEN 2 では、グラフィックの 表示をVRAMのパターンジェネ レータ・テーブルを書き換えて行 っている。そこで、この行では、 SCREEN 2 でCIRCLE、LINE命

令を使いボールの形を描き、 VRAMのパターンジェネレータ・ テーブルからそのパターンデータ を読み出し、SPRITE\$(0)に入 れ、パターンを定義し、SCREEN 1にもどる。 つまり、 グラフィッ クの図形を直接データにしている Dt-





トプレゼント当選者①/「THEプロ野球激突ペナントレース」=〈東京都〉兎沢貴広〈静岡県〉磯谷仁志〈大阪府〉合田昌和・太田耕一〈山口県〉井上 「パロディウス」=〈岩手県〉小野寺大介〈秋田県〉井坂康平〈埼玉県〉三沢岳明〈愛媛県〉三好克彦〈福岡県〉岩口智哉/「サイキックウォー(MSX2・DISK)」= 〈神奈川県〉森川武士〈滋賀県〉板楠利治〈大阪府〉明貝和紀〈福岡県〉江浦孝〈佐賀県〉品川泰宏→



スタゴラピ

VRAM64K

MSX 2専用

遊び方は42ページにあります

10 CLEAR300,&HD000:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:GOSUB290:DEFUSR=&HD000

20 SOUND8,0:CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,220):NEXT:SC=0:LE=3:T=3:D=1

30 LINE(70,70)-(200,180),15,B:PSET(80,90):PRINT#1,"SUTAGORAPI":PSET(85,110):PRINT#1,"HIT SPACE KEY":PSET(90,140):PRINT#1,"BY GORO"

40 IFSTRIG(0) = 0THEN40

50 SETPAGE1,1:CLS:FORJ=0TO100:PSET(INT(RND(1)*255),INT(RND(1)*180)):NEXT:LINE(0,190)-(255,190),15:COPY(0,0)-(255,211),1T O(0,0),0:SETPAGE0,0

60 NO=T*3:PSET(99,99):PRINT#1,"STAGE";D
70 SOUND7,8:POKE&HD105,0:X=120:Y=100:FOR
I=0TO9:X(I)=X:Y(I)=Y:NEXT:K=0:V=0:W=0:FOR
RI=0TO29:GOSUB280:NEXT:POKE&HD0B9,T+1:CO
PY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),0

80 U=USR(0):FORI=30TO31:PUTSPRITEI,(X,Y),30:NEXT:SOUND8,14:FORI=0TO255:SOUND0,I:NEXT:FORI=255TO0STEP-1:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:SOUND7,1

90 S=STICK(0):IFS>OTHENV=V(S):W=W(S)

100 IFX+V=50RX+V=250THEN V=-V

110 IFY+W=50RY+W=185THEN W=-W

120 X=X+V:Y=Y+W:X(K)=X:Y(K)=Y:K=(K+1)MOD 10:PUTSPRITE30,(X,Y),15,30:PUTSPRITE31,(X(K),Y(K)),13,30

130 U=USR(0):IFPEEK(&HD105)=1THEN230

140 IFSTRIG(0)=0THEN90

150 R=SQR((ABS(X-X(K))^2+ABS(Y-Y(K))^2))

:CIRCLE(X,Y),R,14:PAINT(X,Y),14
160 P=1:FORI=0TOT:Z=PEEK(&HD110+I*7):Q=P

EEK(&HD111+I*7)

170 IFPOINT(Q+8,Z+8)<>14THEN200

180 GOSUB270:SC=SC+10*P:P=P+1

190 COLOR=(14,INT(RND(1)*7+1),INT(RND(1) *8),INT(RND(1)*8)):NO=NO-1:GOSUB280

200 NEXT:COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),0:

IFNO< ØANDT<29THEN T=T+1:D=D+1:GOTO22Ø
210 GOTO90

220 FORI = ØTOT: GOSUB270: NEXT: GOTO60

230 SOUND7,&H18:FORI=ØTOT:POKE-&HD116+I*
7,Ø:POKE&HD114+I*7,Ø:NEXT:FORI=ØTO1000:SO
UND 8,14:SOUND 0,INT(RND(1)*255):U=USR(0)
):NEXT:FORI=255TOØSTEP-1:SOUND0,I:NEXT:S
OUND8,Ø:LE=LE-1:IFLE>ØTHEN70

240 IFSC>HITHENHI=SC

250 CLS:FORI=0TOT:POKE &HD114+I*7,1:NEXT:PSET(85,100):PRINT#1,"GAME OVER":PSET(100,120):PRINT#1,"SCORE":PSET(100,130):PRINT #1,SC:PSET(90,140):PRINT#1,"HI-SCORE":PSET(100,150):PRINT #1,HI

260 U=USR(0):SOUND0,INT(RND(1)*255):SOUN

D8,14: IFSTRIG (Ø) THEN20ELSE260

270 SOUND11,255:SOUND12,4:SOUND13,0:SOUND0,&H4F:SOUND1,0:SOUND8,&H10:SOUND6,&H2:SOUND7,&HF6:PUTSPRITEI,(0,220):RETURN

280 POKE&HD112+I*7,0:POKE &HD111+I*7,INT (RND(1)*200)+20:POKE&HD110+I*7,0:POKE&HD

BY高春喜郎

最近ATを ほったらかしにして



ども、高橋吾郎です。このソフトは、ぼくがマシン語を勉強して初めて作ったものなのです。ですから記念に……ならないか。それより、ぼくは愛機A1をほったらかしにして『ドラクエIII」をやりまくっています。でもこれが載っている頃にはA1にもどっているでしょう。で、いまマウスがほしくて、このまえ目転車で大宮から新宿のカメラ屋までいったのですが何と、8400円もして買わなかった。マウスって高かったんですね。しかし、ディスクドライブも高いですね。ファミコンディスクは2万円もしないのに……。

114+I*7,INT(RND(1)*4):POKE &HD115+I*7,INT(RND(1)*2):POKE&HD116+I*7,INT(RND(1)*4)
+1:RETURN

290 E=&HD000:RESTORE360

300 FORI=0TO8:C=0:FORJ=0TO21:READA\$:POKE E,VAL("&H"+A\$):E=E+1:C=C+VAL("&H"+A\$):N EXT:READ A\$:PRINT I*10+360:

310 IF C<>VAL("&H"+A\$)THENPRINT "= Miss

P"!": END ELSE PRINT"OK": NEXT

320 SCREEN5,2:FORI=0TO3:READA\$:B\$="":FOR J=1TO64STEP2:B\$=B\$+CHR\$(VAL("&H"+MID\$(A\$,J,2))):NEXT:SPRITE\$(I)=B\$:NEXT:SPRITE\$(30)="99"

330 OPEN"GRP: "AS#1:FORI=1T04:COLOR=(I,I,I,0):COLOR=(I+4,0,I+3,I+3):NEXT:B\$="":FORI=1T016:B\$=B\$+CHR\$(VAL("&H"+MID\$("1223344FFF887765",I,1))):NEXT:FORI=0T029:COLORSPRITE\$(I)=B\$:NEXT

340 RESTORE340:FORI=1T08:READV(I),W(I):N EXT:DATA0,-5,5,-5,5,0,5,5,0,5,-5,5,-5,0, -5,-5

350 RETURN

360 DATA 3E,00,32,04,D1,21,10,D1,22,00,D 1,21,00,76,22,02,D1,2A,00,D1,7E,01,640 370 DATA 06,00,09,86,2A,00,D1,77,00,00,2 A,00,D1,01,05,00,09,7E,3D,CA,50,D0,5B6 380 DATA 2A,00,D1,23,7E,01,03,00,09,96,2 A,00,D1,23,77,D6,0A,D2,6E,D0,3E,01,703 390 DATA 2A,00,D1,01,05,00,09,77,C3,6E,D 0,00,00,00,2A,00,D1,23,7E,01,03,00,522 400 DATA 09,86,2A,00,D1,23,77,D6,D1,DA,6 E, DØ, 3E, ØØ, 2A, ØØ, D1, Ø1, Ø5, ØØ, Ø9, 77, 7A2 410 DATA 2A,00,D1,23,23,7E,C6,04,77,00,D 6,10,C2,80,D0,77,00,00,2A,00,D1,ED,857 420 DATA 58,02,D1,01,04,00,CD,5C,00,2A,0 0,D1,7E,D6,BE,DA,9B,D0,3E,01,32,05,824 430 DATA D1,2A,00,D1,00,00,01,07,00,09,2 2,00,D1,2A,02,D1,01,04,00,09,22,02,3FF

440 DATA D1,3A,04,D1,3C,32,04,D1,D6,08,C

2,11,D0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,66D



当選者 ●4月号ソフトプレゼント当選者② 「ファイアボール」= 〈青森県〉菅原則高〈岩手県〉平昌義〈福島県〉土屋翔〈群馬県〉同崎政行〈東京都〉藤間邦記 「ホンパーキング」= 〈比海道〉小林英実〈神奈川県〉関恒彦〈新潟県〉石橋政和〈福岡県〉山口康世〈熊本県〉北村厚/「釣りキチ三平」= 〈青森県〉佐藤嘉孝〈神奈川県〉平野大輔〈石川県〉竹田光慶〈愛知県〉岩田幸泰〈福岡県〉山本青志・

へ続く

舜

M

470 DATA 010103030707071028103F3F3E1E1F0F0000808080C0C0C0102810F8F8F8F0F0E0
480 DATA 03070F1F1F3F3F0814083F3C3C1C1F0F80C0E0F0F0F8F8205020F8787870F0E0

●リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。行360~440のデータに注意して打ちこみ、打ちこみおわったらいったんセーブし、そのあとにRUNするようにしてください。

また、プログラムをRUNさせるとマシン語データのチェックが行われ、マシン語データが正しく入力されている場合は、「360 OK」というように、行番号とOKが表示され、マシン語

データにミスがある場合、「360 二Missアリノ」というように、該当する行番号とメッセージが表示されプログラムが停止されるようになっています。

変数の意味

■スプライト座標 X、Y······ドットバイパーの座

標 V、W·····・ドットバイパーの座

✓、W······ドットバイパーの座標増分

V(S)、W(S)……ドットバイパーの座標計算用(スティック入力された方向によりV、Wに増分用の数値を代入する)

X(n)、Y(n)……オプション の座標

Z、Q……スタゴラピの座標(スタゴラピが円内にいるかの判定に使用される)

■グラフィック座標

R……円の半径(ドットバイパアーとオプションの距離)

■その他の変数

A\$、B\$······データ読みこみ

○・・・・・マシン語データチェック用

つ・・・・・ステージ数

E……マシン語プログラムの先頭アドレス

HIハイスコア

1、 J……ループ用

K……オプション移動用(オプションの座標用変数の添字として使用される)

LE·····ドットバイパーの残り

*1 SCREENS(MSX

2)では複数のページ (画面)を

持てることを利用し、1ページ

に星だけが表示されている画面

を保存しておき、ステージクリ

Nロ……各ステージで倒さなければならないスタゴラピの数 P……円内のスタゴラピの数 S……スティック入力用

SC……スコア T……画面に表示するスタゴラ ピの数

リ······USR関数呼び出し用

プログラム解説

10~20 初期<mark>設定、US</mark>R定義 関数定義、変数初期設定 1

30~40 タイトルデモ画面表示

50 ゲーム画面表示 1※1

60~80 ゲーム画面表示2、変数初期設定2、効果音

90~120 スティック入力、ドットハイバー移動、表示

130 スタゴラピ表示、スタゴラピ占領判定(ミス判定)

140 トリガー入力判定

150 円表示

160~170 スタゴラピが円内に いるかの判定

180~190 スタゴラピを倒した ときの処理

200 ステージクリア判定処理1

210 90行へ飛ぶ

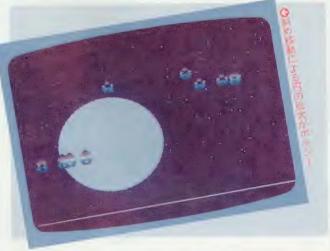
220 ステージクリア処理2(ステゴラピ消去)

230 スタゴラピ占領処理、ゲームオーバー判定

240~260 ゲームオーバー処理 270 スタゴラピ消去サブルー チン

280 スタゴラピの初期座標、座

ア、ミスのときなど、改めて星 を表示するのではなく、1ペー ジから0ページへ画面をコピー することにより、ゲームの進行 をスムーズに行っている。



標増分、移動方向決定サブルー チン

290~310 マシン語プログラム 読みこみ、データチェック

320 スプライタパターン定義

330 スプライトの色設定

340~350 変数初期設定 3(ドットバイパーの座標計算用変数)

360~440 マシン語プログラム 用データ(行300で読みこみ)

450~480 スプライトパターン データ(行320で読みこみ)

■マシン語解説

SHDOOO-SHDOBD

スタゴラピ移動、表示(USR)

■ワークエリア

&HD110~&HD117 スタゴラピの座標

SHOTTE

スタゴラピのパターン番号

BHUIII

スタゴラピのX座標増分

RHDIID

スタゴラピのX座標移動方向

8HD116

スタゴラピのY座標増分 (以下同様にフバイトごとにス タゴラピ29匹分のデータ)

新・プログラム確認用データ プログラムが変わりました 使い方および

10>174	20>151	30> 2	40>153
50>110	60> 22	70> 68	80> 19
90> 7	100>219	110>112	120>243
130>148	140> 97	150> 83	160> 13
170> 23	180> 18	190> 49	200>197
210>134	220>169	230>162	240>242
250> 81	260> 49	270> 6	280>249
290>114	300>219	310>144	320> 41
330> 98	340>212	350> 56	360> 82
370>222	380>178	390> 6	400>177
410> 55	420> 95	430>128	440>160
450>218	460>121	470>229	480>121



●4月号ソフトブレゼント当選者③ ドーンバトロール」=〈東京都〉保科弘〈神奈川県〉鹿沼義樹〈三重県〉秦俊哉〈奈良県〉上西邦和〈大分県〉片野史健/フレテター」=〈山梨県〉小池豊〈和歌山県〉前田直毅・宮補勝行〈兵庫県〉中西義典〈岡山県〉野口武志 「スクーター」=〈群馬県〉竹内恵介〈埼玉県〉藤原由幸〈神奈川県〉野島安見〈愛知県〉若井正〈広島県〉岡村和樹。



), Q\$(35)

=MA + 47

/2:NEXT

50 U=USR(0)

(C\$,J*2+1,2))

10 SCREEN1,0,0:CLEAR5000,&HD000:WIDTH11: KEYOFF: COLOR15, 1, 1: R=RND(-TIME): DIMP\$(35

20 DEFINTA-Z:MA=&HDØØØ:DEFUSR=MA:DEFUSR1

30 FORI=256T01015:V=VPEEK(I):VPOKEI, VORV

40 FORI = 0TO3: P=0: READA\$, R: FORJ = 0TO31: Q=V

AL("&H"+MID\$(A\$,J*2+1,2)):P=P+Q:POKEMA+I

*32+J,Q:NEXT:IFP=RTHENNEXTELSEPRINT"Data

Error in":920+I*10:BEEP:END

RAM32K MSX MSX 2

遊び方は43ページにあります

遊んでください

あひさしぶりのTEIJIROです。黄金のプロ ポシェ時代がなつかしいよー。あのときはア イデアがポンポン出てきて、すぐにプログラ ムが作れたのに……。でもこの「CHOPs」は とてもきれいで、おもしろい自信作ですよ。 ぜひ遊んでくださいませ。それでは、また暗 黒の世界をさまようような気がするTEI-

60 FORI = 0TO63: VPOKE 14336+I, VAL ("&H"+MID\$ ("81BD5ADBDBFF7E004242A5242400817E84C25C 3E6565653E0004A2409A9A9A408181BD7EDBDBDB 7E424242812424240021433A7CA6A6A67C002045 0259595902", I *2+1,2)):NEXT 70 FORI=0T054:READB\$,C\$:FORJ=0T07:AM=VAL ("&H"+MID\$(B\$,J*2+1,2)):BM=VAL("&H"+MID\$

80 LOCATEØ, Ø: PRINTUSING"CHARACTER##";54-

90 FORK=0T02:CM=1328+I*8+J+2048*K:VPOKEC M, AM: VPOKE8192+CM, BM: NEXTK, J, I

100

110 CLS:RESTORE1260:FORI=0T07:LOCATE0,0: ##";7-I;:READD\$:FORJ PRINTUSING"MAP =0T0109:POKE&HD100+I*110+J,ASC(MID\$(D\$,J +1,1)):NEXTJ,I

120 FORI = ØTO3: READR\$(I): NEXT

130 FORI=1TO31: READP\$(I),Q\$(I): NEXT

140 FORI = 0TO 109: POKE& HD 470+1, 169: NEXT

150 FORI=0T07:FORJ=0T03:VPOKE1544+I+J*20

48,255:NEXTJ,I

160 GO=4:K\$="0000":I\$=STRING\$(9,48):J\$=" ヘハヒフノホマミム"

170 G=2:IP=0:IQ=0:IS=0:IT=0

180 FORI=0TO7:A(I)=I*10+9-(I>3)*10:B(I)= PEEK(&HD100+A(I)):C(I)=1:D(I)=110:NEXT

190 CLS:LOCATE3,7:PRINT"GIRLE"SPC(15)"th "さなきゃ!!"

200 PLAY"V15L807CDEDEFGABFEC4":FORI=0T01 : I = - (PLAY (0) = 0) : NEXT

210 CLS:LI=5:A=2:B=5:LOCATE1,0:PRINT"C H O P s"SPC(12)STRING\$(121,173);:GOSUB780 220 '

230 FORBA=0-(A>50)*3TO7+(A<50)*4:I=BA:PO KE&HD100+A(I),B(I)

240 A(I)=A(I)+C(I):PE=PEEK(&HD100+A(I)): IF(PE<>32ANDPE<174)ORPE=215THENA(I)=A(I)

-C(I):C(I)=-C(I)250 A(I)=A(I)+D(I):PE=PEEK(&HD100+A(I)): IF(PE<>32ANDPE<174)ORPE=215ORA(I)<2ORA(I

)>882THENA(I)=A(I)-D(I):D(I)=-D(I) 260 B(I)=PEEK(&HD100+A(I)):POKE&HD100+A(1),215

270 W=PEEK(&HD172+A+B*110):V=(W>32ANDW<1 740RW=192)

280 IN\$=INKEY\$:S=STICK(0):C=(S=70RS=8)-(S=20RS=3):D=(S=80RS=10RS=2):F=F*(1+V):A= A+C

290 IFIN\$=CHR\$(27)THENLI=0:GOSUB780

300 IFDANDF GTHENF = F+1: B=B+DELSED=1+V: B= B+D:F=10

310 U=A+B*110:ONINSTR("ヲァィゥュョッーアコシスセソタツラ ",CHR\$(VPEEK(6256+C+B*32)))GOSUB360,360, 360,360,360,380,380,380,380,640,650,650, 390,660,670,690,660

320 U1=USR1(A)

330 FORI=0TO1:PUTSPRITEI, (128,23+B*8),15 -14*I, (S=1ANDF<=G)*4+(2-C)*2+I:NEXT

340 NEXTBA: GOTO230

350

360 A=A-C:B=B-D:F=10:IFD=1ANDF>=GTHENB=B + D

370 RETURN

380 IFSTRIG(0) = 0THENRETURN

390 FORIR=1TO31:IFU<>VAL(MID\$("770814053 8717737757777867978078098118238257170600 6428472406884007284207485386479179203703 9041", IR*3-2,3)) THENNEXT

400 FORI=0TO1: PUTSPRITEI, (112,71), 15-14* I,2+I:NEXT

410 LOCATEØ, 3: PRINTR\$ (-(IR>4)-(IR>26)-(I R>28)): VPOKE6386, 216+(IR=31) *2+(IR=22) *3 +(IR=16)*4+(IR=28)*5:FORI=0T01000:NEXT

420 ONIRGOTO440,460,480,490,440,440,440, 520,520,460,460,460,520,520,430,560,520,

520,430,430,510,560,430,430,620,520,520, 560,500,500,560

430 PLAY"V15L803CGC":LOCATEØ, 3:PRINTR\$(-(IR>4)-(IR>26)-(IR>28)): VPOKE6386,216+(I R=31)*2+(IR=22)*3+(IR=16)*4+(IR=28)*5:L0

CATE1,5:PRINT" おまえにようはない":GOTO610 440 IFU=VAL(MID\$("770775773777",IP*3+1,3))THENIP=IP+1:IFIP=4THENP\$="KEYEY35. ":I P=0:MID\$(K\$,1,1)="1"ELSEP\$=" 5 & . "EL SEP\$=" · · · . ": IP=0

450 PLAY"V15L6407GBA":LOCATE1,5:PRINTP\$: GOT0610

460 IFU=VAL(MID\$("811807809814",IQ*3+1,3))THENIQ=IQ+1:IFIQ=4THENP\$="いかく"ちた"。":IQ =0:GOSUB450:FORI=0TO2:PLAY"V1503C64":VPO KE6387, I+195: FORJ = ØTO500: NEXTJ, I: A=A+20: B=-7:GOTO480ELSEP\$=" 5 & "ELSEP\$="

· · · . ": IQ = Ø 470 GOTO450



当選者 ●4月号ソフトプレゼント当選者● /「ハッカー」 = 〈北海道〉土谷真由美〈愛知県〉三宅敬広〈三重県〉伊藤裕幸〈兵庫県〉小野欣昭〈福岡県〉鍋山桂一郎 /「ド ルイト」=〈静岡県〉小林一仁〈愛知県〉横井秀孝〈香川県〉福家利維〈愛媛県〉塩見良太〈福岡県〉橋口稔/「波動の標的」=〈北海道〉内山裕次〈東京都〉権上策採〈兵 庫県>安藤和雄・吉田聡〈岡山県〉近藤猛!

```
480 VPOKE6387,178: VPOKE6355,172:A=A-10:B
=B+7:GOTO610
490 PLAY"V15L307CGB":FORI=0T02000:NEXT:L
OCATE1,5:PRINT" & # OR TO
                          ユュGIRLか"いる。":IS=
1:GOTO610
500 IFIT=IR-29THENIT=IT+1:PLAY"V15L6408C
ECE":LOCATE1,5:PRINT" かねをやろう。 ":GO=GO+3:
GOTO610ELSE430
510 PLAY"V15L6406CBA":LOCATE1,5:PRINT"LI
FEET35.":LI=10:GOTO610
520 LOCATE1, 3: PRINT" ロをくれるなら ユュ
) "をやろう。ユュ(1)
               YES 22(2) N 0 "
530 IN$=INKEY$: IFIN$="2"THENPLAY"V15L640
6CB":GOTO610ELSEIFIN$ <>"1"THEN530
540 FORI=0TO8: IF((MID$(J$,I+1,1)<>Q$(IR)
ORMID$(I$,I+1,1)="1")ANDIR(>14)OR(MID$(K
$,3,1)="1"ANDIR=14)THENNEXT:GOTO430ELSEI
FGO>ØTHENGO=GO-1:PLAY"V15L6407B6CD":IFIR
=14THENMID$(K$,3,1)="1"ELSEMID$(I$,I+1,1
) = " 1"
550 IFI>ØANDI<4THENG=G+2:GOTO610ELSE610
560 LOCATE1,3:PRINT" "P$(IR)"をくれるなう ユュ
"Q$(IR)"をやろう。ユュ(1) YES ユュ(2) N O "
570 INS=INKEYS: IFINS="2"THENPLAY"V15L640
6CB":GOTO610
580 IFIN$<>"1"THEN570ELSEFORI=0TO8:IFMID
$(J$,I+1,1)<>P$(IR)ORMID$(I$,I+1,1)="0"T
HENNEXT: GOTO430
590 MID$(I$,I+1,1)="0":IFIR=280RIR=31THE
NPLAY"V15L6407B6CD":MID$(K$,2-(IR=31)*2,
1)="1"ELSEFORI=0T08:IFMID$(J$,I+1,1)(>Q$
(IR) THENNEXTELSEPLAY" V15L6407B6CD": MID$(
I$, I+1, 1) = "1"
600 IFI>0ANDI<4THENG=G+2
610 GOSUB780: FORI = 0TO1500: NEXT: RETURN
620 RETURN720
640 FORI=1TO4: IFVAL (MID$ ("780804505423",
I*3-2,3))=UANDMID$(K$,I,1)="1"THENA=A+C:
RETURNELSENEXT: GOTO360: RETURN
650 IFMID$(I$,1,1)="1"THENRETURN
660 PLAY"V15L6402CD":LI=LI-1:GOTO780
670 IFMID$(I$,5,1)="0"THEN360ELSEZ=&HD10
4+A+C+B*110:IFU=864THENIFC=1THENPOKEZ,19
2: POKEZ-C, 177: RETURNELSE360
680 IFPEEK(Z)=32THENPOKEZ, 192:POKEZ-C, 32
: RETURNELSE360
690 IFIS=1THENFORI=0T07:FORJ=0T03:VPOKE1
544+I+J*2048,0:NEXT:FORJ=0T0300:NEXTJ,I:
POKE&HD459,177
700 RETURN
720 VPOKE6386,210:LOCATE1,5:PRINT"GIRL#"
いた!"
730 PLAY"T130S7M800V1507L2CL4GEL2AL4FDL2
GL4FEL2DL305GR606L2GL4FDL2AL4FAL207CDC"
740 IFPLAY(0)THEN740
750 CLS:PUTSPRITE0, (0,208):LOCATE1,7:PRI
NT"C H O P s":LOCATE2, 15:PRINT"THE END"
760 FORI = 0T010000:NEXT:GOT0870
780 LOCATE0,14:PRINT"LIFE
                                   "STRING$
(LI,218)SPC(11-LI);:LOCATE0,16:PRINT"GOL
         "STRING$(GO,219)SPC(11-GO);
790 LOCATEO, 18: PRINT" KEY": LOCATEO, 19: FOR
I=1TO4: IFMID$(K$, I, 1) = "1" THENPRINT" > ";:N
EXTELSENEXT
800 LOCATE0,20:PRINT"ITEM":LOCATE0,21:FO
RI=1T011:IFMID$(I$,I,1)="1"THENPRINTMID$
(J$,I,1);:NEXTELSENEXT:PRINT"
```

820 830 LOCATE1,7:PRINT" +5 ts+ot!!" 840 PLAY" V15L806CDEFL4AB8D8C2" 850 FORI=0T05000:NEXT 860 870 CLS: PUTSPRITEØ, (Ø, 208): LOCATE1, 5: PRI NT"C H O P s' 880 LOCATE1, 13: PRINT" PRESENTED by TEIJIRO": LOCATEØ, 20: PRINT" PUSH SPACE 890 IFSTICK(0)>5ANDINKEY\$=CHR\$(13)THEN20 900 IFSTRIG(0) THEN110ELSE890 910 920 DATA CD7E003EF1210020010018CD5600083 E0221000011000808010800CD4A00EBCD,1881 930 DATA 4D00EB132310F40D20F1083D20E9C92 AF8F71100D119116C180E0906097EEBCD,2988 940 DATA 4D00EB231310F6C501650009EB01170 009EBC10D20E5C9CD5C00E1D1016E0009,2958 950 DATA EB01200009EBC110E8C9000000000000 960 ' 970 DATA 0000000000000000,44444444444444 44,BFBFBFØØFDFDFDØØ,6161D1116161D111 980 DATA 3C3C3C5DFDFD00,6464D4146161D1 11,9C7EF3F97E7D9DE3,C1C1CFCFC1C1C1C1 990 DATA FF7E7E7E7E7E7E7E7E, F4E4E4F4F4F4F4 F4,7E7E7E7E7E7E7E7E7E, F4F4F4F4F4F4F4F4 1000 DATA 7E7E7E7E7E7EFF, F4F4F4F4F4E4E 4F4, DEBFF3F97E8DE9D6, A1A1AFAFA1A1A1A1 1010 DATA BF838100000000000,6161D11111111 111, FFC3818181818181, F1F1E1F1E1F1E1F1 1020 DATA BF83810000000000,4141D1111111 111,3C4281818181817E,E1F1E1F1E1F1E1F1 1030 DATA CD3C7EFFFFFFFFFF, 4714141414141 414,0103070F000000000,F4F4F4F4F4F4F4F4F4 1040 DATA 80C0E0F000000000, F4F4F4F4F4F4F4F 4F4,000000000183C7EFF,F4F4F4F4F4F4F4F4 1050 DATA 0000183C3C7E7E00,1F1F1F1F1F1F1 1060 DATA 1E7FFFFFBF1E3F1E,F4F4F4F4FFFF 4E4,1CBEFEFEDCFEDCØØ,F4F4FEFEFEE4E4E4 1070 DATA 7EF3F9FDE7F7F77E,717F7F7F71717 171,BFBFBFØØFDFDFDØØ,6161D1116161D111 1080 DATA 00000000000000000,7777777777777 777, BFBFBF00FDFDFD00, 4141D1114141D111 1090 DATA 18181818181818,64A464A464A46 4A4,AA55AA55AA55AA55,6181916181916181 1100 DATA 7EE3F9FDFDFFFB7E,616F6F6F6F6 1110 DATA 81E7FFBDDB7E3C18,F1F1F1F1F1F 1F1,7E7E7E7E7EFF7E7E,F4F4F4E4E4F41414 1120 DATA 7E7E7EFF7E7E7E7E, F4E4E4F414141 414, 7EFF3C7E7E7E7E7E, E4F414141414141414 1130 DATA 00000000000000000,44444444444444 444, E3DD3EF3F93ECDED, 4747474F4F474747 1140 DATA 1C3A311BBF76E040, B1B1B1B1A1B1A 1B1,5455553FBFFF7E3C,9191919191918161 1150 DATA 1E1F1FØF7FFEFCFE,41414141414C4 CC1, 1E1F1FØF7FFEFCFE, E1E1E1E1E1ECECC1 1160 DATA 1E1F1F0F7FFEFCFE, B1B1B1B1B1BCB CC1,241866E7E7E7E7E7,F1F1F17474747474 1170 DATA 0D3EF9F37E3EDCCC,21212F2F21212 121,1082107C386C8210,F1F1B1B1B1B1F1F1 1180 DATA 1082387C7C388210,F1F1B1B1B1B1F 1F1,7EFFFFFFFFFEC3,F1F1F1F1F1E1E1E1 1190 DATA ØDØFØD7EDBDBDB7E,848484F4F1F1F 1F4,0810107EDBDBDBFF,8484848481818181

810 IFLI>0THENRETURNELSERETURN830



1200 DATA 3C7E7EFFDBDBDB7E,7474747171717 174,18183C7FDBDBDB7F,B4B4A4A4A1A1A1A4 1210 DATA 7EDBDBDB7EFF7EC3, F4F1F1F1F4E4E 4E4,7EE3B9FDDBDBDB7E,262F2F2F21212126 1220 DATA 7EDBDB7E00018200, A4A1A1A616161 616, CD3ED3D93E997E7E, 47474F4F4F4F4F4F4 1230 DATA 66F3F9FD7E3C1800,818F8F8F81818 181,3C7EF9FDBD423C00,B1B1BFBFB1B1A1A1 1240 DATA 3C3C3C3CFDFDFD00,6F6FDF1F6161D 111 1250 1260 DATA"++1999=======0/5======+ ニニニクケニニニニニセニセニセニヲヲヲヲオオゥゥゥゥア ゥ ア アゥアゥソソソ チ ツ チ ゥ ゥニニクケニニヲヲオキカカ 1270 DATA" カカオヲヲヲクケニニニニニニニニニニニニクケササクケニ ニュニニニニニニニニニニクケヲヲヲウカカゥゥゥゥゥゥ ゥ ゥゥ ゥゥゥゥ チ ゥ ゥ ゥニゥニニニヲウカキキキ カウウ ウウウ ウソソ チ ニニゥゥゥニニニニクケニニニニニヲウキキキキゥゥゥゥ oy チ チチチ チ ゥ ゥ ゥニゥニニニヲヲキキキキ チチチチチ ゥ ゥ コニゥニニクケィィワワワワ 1300 DATA"アアアアアニニニニニニニュゥサックシシシススシシシ シゥゥササゥゥニニニニニニニニアアアアアゥゥゥゥ ゥ ゥ チチ チ チチ ゥ ゥゥゥゥゥニニニアアアアアア 3 1310 DATA" アアアアアニニニニニニュゥゥササウゥゥシシススシシシ うっサササウゥニニニニニニニアアアアアウウウウ ウ ウウ ウ ウウウウウ FF F FF 5 ウニニニアアアアアア

1320 DATA"ァアアアアニオニオニオニニっっササササっつシシススシシっ カサササササウゥニニオニオニオニアアアアアウウウウ ウ ウア ゥ PA タ カソカソカソ チチ チ チチ カカカカ 1330 DATA"アアアアヨサニッニッニニコササササヨサっっスーースゥゥ サョサササササコニニッニッニッニサョアアアからからアッアカソソカ カソソソカ ゥゥ アゥアゥソソソソ チチチチチ タ ゥニニニサョアアアア 1340 ' 1350 DATA "ュササササササササコュサェススェススェサュュサオススオス スォサユュサォヌヌォヌルォサユュサャヌヌォヌリャサユュササヌヌャササササユュサイ ヌヌササササウュュササササササササウュュサササササササウ スササュュサスヌヌヌヌヌヌフュュサヌヌヌヌヌヌリヌサュュサヌヌヌヌササヌサュュサイ ヌヌサササササュュササササササササコュサササササササカ" 1370 DATA "==75===75==################### ヌヌヌュュヌヌヌヌヌヌヌヌヌュュヌヌヌヌヌヌヲリヌヌュュヌヌヌヌヌヲサササスュュヌイ ヌヌヌヌヌヌュュササササササササコュニササニニニクケニュ" スサニュュサスヌヌヌヌヌヌオュュヌヌヌヌヌヌリヌヌュュヌヌヌヌヌササササュュサセ ヌヌヌヌヌヌサュュニセサササササナニュュニセニニクケニニニュ" ロ・ヒ・ロ・ネ・・・マ・ノ・ロ・マ・ロ・ホ・・・・・・ミ・フ・・・・・ロ・ 三,口,仏,木,ネ,,口,,口,仏,ネ 1400 ' 1410 ' CHOPs >>> <<< 1420 ' 1430 : PRESENTED 1440 . BY 1450 ' TEIJIRO

このプログラムは一部マシン語を使用してい ます。行920~950のデータに注意して打ちこ み、打ちこみおわったらいったんセーブし、そ のあとにRUNするようにしてください

さらに、RUNすると、行40のマシン語データ

チェックルーチンで、マシン語データをチェッ クレデータが誤っている場合、「Data Error in」のあとに該当する行番号が表示されるので、 その行を確認してください。また、行310、行 1330にある横棒はかなモードの長音記号(かな

モードで、JIS配列では「¥」キー、50音配列では 「:」キー)です。

マイナス「一」やグラフィック記号の横棒と 間違えやすいうえ、比較的よく出てくるので注 意して打ちこんでください。

変数の意味

■テキスト座標

A、B······CHOPの座標(B は×8+23してスプライトのX 座標としても使用される) C、D······CHOPの座標増分 C(n)、D(n)……BAPの座 標增分

■その他の変数

AM, BM, CM······+vラク タパターン定義用 AS······マシン語読みこみ用 A(n)·······BAPの位置 BA······BAPの番号

B(n)……BAPがかさなって いるキャラクタのキャラクタコ -1

BS. CS.....キャラクタパタ

ーンデータ読みこみ用

□\$……マップデータ読みこみ

F……ジャンプカウンタ

G····・ジャンプの距離 GO……ゴールドの数

I、J、K……ループ用

INS······キー入力用 IP……最初にキーをくれる人

に会うためのカウンタ

Ⅰ□……地下洣宮の入り□を開

けるためのカウンタ | R……部屋の番号

IS······G I RLの居場所がわ かったかどうかのフラグ(1 S=1でわかった)

| T ····・・お金をあげるための力 ウンタ

15、 35……キャラクタ表示

K S ……キー表示用

L I······L I FEの数 MA······マシン語ルーチン先頭 アドレス期設定用

P、Q、R······マシン語データ チェック用

PE······BAPの移動先のキャ

ラクタコード(移動先判定用)

P\$……人のセリフ表示用 P\$(n)……人が欲しい物

Q\$(n)……人がくれる物 R\$(□)·······部屋内表示用

S……スティック入力用

し用(Uはマップ上のCHOP

の位置としても使用)

ドレス呼び出し用 W····・マシン語読みこみ用

Z……マシン語の先頭アドレス

プログラム解説

10~20 初期設定

30~90 キャラクタ定義

*30 太文字処理

40 マシン語読みこみおよ びマシン語データチェック

50 多色刷り定義

60 スプライトパターン定

70~90 キャラクタパター ン定義

100 REM文

110~150 マップ作成および初 期設定

160~180 変数初期設定

190~210 ゲームスタート

220 REM文

230~260 BAP移動処理

270~340 CHOP移動処理



」当選者 ●4月号FFBプレゼント当選者① MSX英和辞典」=〈栃木県〉連藤正勝〈岐阜県〉伊東正浩〈鹿児島県〉稲留匡 「FIツールディスク」=〈東京都〉牧野 福二、大阪府〉旭西弘主・前田陽一郎 「LIPSTICK」=〈秋田県〉関青和、東京都、洋野弘孝(京都奇〉川村渉〈広島県〉白石吉彦〈長崎県〉中根研志、「天使たちの千後 Ⅱの絵はがき」=〈埼玉県〉石垣建〈千葉県〉中村満〈東京都〉小村英治〈新潟県〉市橋満・本保義光ー

350 REM文

360~370 CHOPのジャンプ 処理

380~620 人に会ったときの処 理

380 スペースが押されていれば部屋の中へ

390 入った部屋番号決定

400 CHOP表示

410 部屋の表示

420 入った部屋の処理へ 430~450 キーをもらえ

るか?

460~470 地下迷宮の入口を開けられるか?

490 G I R L の居場所が わかったか?

500 お金をもらったか? 510 LIFEを10個もらう 520~600 お金や品物の 交換

630 REM文

640 入口の処理

650~660 水中、溶岩のなかで のCHOPのダメージ処理

670~680 動かせる岩の処理

690~700 天井の石像の処理

710 REM文

720~760 エンディング

770 REM文

780~810 LIFE, ITEM

等の表示

820 REM文

830~850 ゲームオーバー

860 REM文

870~900 オープニング

910 REM文

920~950 マシン語データ(行

40で読みこみ)

960 REM文

970~1240 キャラクタパター ンデータ(行70で読みこみ)

1250 REM文

1260~1330 マップデータ(行

110で読みこみ)

1340 REM文

1350~1380 部屋のデータ(行

120で読みこみ)

1390 アイテムのデータ(行130

で読みこみ)

1400~1450 REM文

■マシン語解説

RHDOOO~&HDOPE

画面を多色刷りモードにし、キャラクタパターンとカラーデータを多色刷り用にコピーする(USR)

&HD02F~&HD04A

マップ表示。&HD100からに入っているマップデータのうち、USR関数の引数のアドレス(ここでは行320の変数Aの内容)から縦8×横8キャラクタぶんを切り出してVRAMの&H186C(LOCATE12、3)からに転送する(USR1)

■ワークエリア

8HD100~8HD46F

縦日×横110キャラクタぶんの マップデータ。行110でメモリに 書きこまれる。 行320の

U1=USR1(A) で画面に表示される。





新・プログラム確認用データ プログラムが変わりました。使い方および オログラムは46ページを見てください

10>235	20> 93	30>120	40> 61
50> 62	60>106	70>230	80>230
90> 20	100> 23	110>160	120> 74
130> 38	140> 19	150>187	160>216
170> 38	180>104	190> 5	200>231
210>121	220> 23	230>234	240> 80
250>206	260> 84	270> 46	280>170
290> 6	300>191	310> 10	320> 15
330> 0	340> 56	350> 23	360>128
370> 56	380>121	390>232	400>165
410> 46	420>168	430>206	440> 93
450> 38	460>209	470>253	480>156
490> 7	500>242	510>146	520>147
530>236	540>136	550>166	560> 81
570> 63	580>159	590>219	600>205
610>103	620>108	630> 23	640>219
650>169	660>169	670>170	680> 55
690>196	700> 56	710> 23	720> 52
730> 95	740 > 50	750>224	760> 57
770> 23	780> 15	790> 83	800>250
810>184	820> 23	830> 14	840> 37
850> 90	860> 23	870> 90	880> 19
890> 88	900>195	910> 23	920> 25
930>168	940>209	950>124	960> 23
970> 24	980>186	990>141	1000>100
1010>103	1020>140	1030>160	1040>194
1050> 60	1060>217	1070>109	1080>202
1090> 58	1100>136	1110> 83	1120>219
1130> 41	1140>249	1150>171	1160>227
1170> 81	1180> 3	1190>211	1200>119
1210> 59	1220> 56	1230>190	1240>172
1250> 23	1260>208	1270> 3	1280> 53
1290>182	1300>122	1310>118	1320> 30
1330>167	1340> 23	1350>235	1360>227
1370>227	1380>207	1390> 57	1400> 23
1410>214	1420> 23	1430>101	1440>199
1450> 47			

第2回季間奨励賞発表



MAZE BATTLE との2つが受賞!

第2回季間奨励賞

"MAZE BATTLE

『ミステリアスゾーン』

山梨県 高校2年

塚原英樹

北海道 大学1年

川本健二

季間奨励賞とは、毎季節ごと に編集部が指定した特定の部 門・タイプの掲載作品のうち、 もっとも優秀な作品に与えられ る賞のことです。第2回季間奨 励賞(1988年4~6月号掲載作 品)は、第1回にひきつづきRP 部門] 画面タイプのプログラム が対象でした。

期間内に採用された対象作品 のなかからファンダム担当者フ 人による厳正なる審査ののち SPODIHI-JUMP~遅 刻は私の仕事です~』、「Mr. HEBIの大冒険」、「ミステリア スゾーン』「誰がためにボールは 跳ねる」、「MAZE BAT-TLE」の6作品がノミネート されました。さらに、ノミネー トされた作品日本について「プ ログラムの構成、テクニック、 ゲームとしてのおもしろさ、奥 の深さ」に主眼をおき話し合っ た結果「MAZE BATTLE」 と「ミステリアスゾーン」の2作 品が残りました。そして、担当 者7人の投票となったのですが 2作品とも優秀な作品であり、

1本の作品に絞りこむことがで きず大論争になりました。

結局、「MAZE BATTLE」 は、プログラムが打ちこみづら いという欠点があるものの、マ シン語を1画面のBASICプ ログラムの形にまとめ、ゲーム 内容としても、1画面と思えな いくらいおもしろく、美しく、 完全に1画面の常識を超える作 品であり、1画面という枠に対 する限界に挑戦し、テクニック を追求した作品であること。ま た、「ミステリアスゾーン」は全 100ステージを持つアクション ゲームとしてBASICの1画 面プログラムという限られた世 界で緻密かつ奥の深いゲームに なっており、ゲーム内容を追求 した作品であること。などから、 2作品は1画面プログラムに対 するアプローチの仕方がまった く異なった作品で、両作品とも たいへん優れて優劣がつけられ ず、どちらも、季間奨励賞を授 賞するにあたいする作品である という結論でファンダム班全員 の意見が一致し、『MAZE BA

受賞のことば

川本健二さん





◎「画面を混越した作品 (1988年6月号掲載)

季間奨励賞、ありがとうございます。初めて多色刷りを使ってみたので すが、どんなものでしょうか。この「MAZE BATTLE」は、昨年の12 月ごろから作り初めて、今年の2月末に完成したものです。1画面におさ めるのには本当に苦労しました。次回作もできているのですが、あまり 明のしないてくだろし

塚原英樹さん

4-+ ++++



4 4 4 4



STARE INV. LEFT

O計 6 種類、全100面のすこさ (1988年5月号掲載)

どうもありがとうこさいました。個性的なキャラクタの動きと 効果音 の良さが受けたのでしょう。このプログラムは送るまでに10回も手直し し、効果音も200種類以上ものなかから選んだ自信作です。これからも苦 労をおしまずじつくり時間をかけて、満足のいくプログラムを作ってい きたいと思います。

TTLE』、『ミリテリアスゾー ン』の2つともに授賞というこ とになりました。

なお、第2回季間奨励賞を受 賞された川本健二さん、塚原英 樹さんには、奨励金としてそれ ぞれ3万円を贈ります。また、第 3回季間奨励賞(1988年7~9 月号掲載作品が対象)は、RP部 門3画面タイプを奨励します。

ファンダムでは、みなさんの 力作プログラムを心よりお待ち しています。ふるって応募して

SPOD



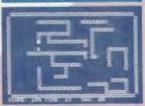
ーム(1988年4月号掲載)

HI-JIJMP~遅刻は私の仕事です~



◎キャラクタの動きがかわいしか ●単位面では、ビルが登場してし まう(1988年5月号協制)

Mr.HEBIの大冒険



新疆在市社11948年 4 目 B 技 数

誰がためにボールは跳ねる



○単純なゲームのなかでおもしろ さを追求(1988年6月号掲載)



長崎からのたより

この連載では読者のプログラムや企画をずーっと募集しておるのだが、なかなか「これは」というものが来ないなあと思っていたら、ある日ファンダム班に呼び止められた。

「FP部門にいいのが来てます よーつ」

あ、そう。じゃ、ちょっと聴いてみようかな……、お、むむ、これは力作だ。これは掲載するに限る/

「取扱注意」と赤く大書した封筒でプログラムと楽譜のコピーを送ってきたのは長崎県大村市の山下淳くん(13歳)だ。彼はブラスバンド部の部員らしく、部室にあった楽譜をもとに、PLAY文のずらっとならぶこのプロ

グラムを作ったらしい。

プログラム

楽譜は全部で14ページあって、 プログラムも300行ほどの長さ。 もとの楽譜はベルディの作曲し たものをレイク・ケント(アメリ カの人でしょう)が管楽器のア ンサンブル用に編曲したものだ が、パート数の多いところは13 声くらいになっている。PSG は3声しか出せないので、メロ ディや目立つパートを聴かせる ように山下くんがアレンジしな おしている、というわけ。この アレンジがなかなかよくできて いるので掲載することにしたの だ。「ステレオを通した音はなか なかのものである」と本人がい っているので、読者もぜひ試し てほしい。

歌劇『運命のカ』のあらすじ

ベルディは19世紀に活躍した ロマン派(ほかにシューベルト、 ショパンなどがいる)の作曲家 で、すぐれたオペラを残してい る。山下くんの手紙には歌劇の あらすじも書いてあった。 【あらすじ】

主人公ドン・アルバーロは恋 人レオノーラと駆け落ちすると きに、誤ってその父カストラー バ候爵を殺してしまう。彼は候 爵の呪いのために、相手の正体 を知らぬまま、一時は強い友情 で結ばれたこともあるレオノーラの兄ドン・カルロを殺し、いっぽう修道院に身を寄せていたレオノーラは死に際の兄に刺し殺される。

【あらすじの感想】

いやはや、悲惨です。なんの 救いもない。残された主人公は どうするのだろう。もう僧侶に なるしかないなあ。物語として は「ロミオとジュリエット」に似 ている。当時の悲劇の常 套的な パターンだったんでしょうね。

プログラム解説

のだ。う一むうれしい、さっそく紹介しよう。

もとのプログラムは300行く らいあって、全部はとてもこの ページには載せきれないので、 3分の1ほどを抜粋して掲載し ました。申しわけない。

では、プログラムの解説に移ろう。といっても、もとの楽譜を1小節ずつPLAY文に移しかえているだけなので、とくにプログラミング・テクニックというほどのことはない。まめなデータ作りが勝利につながる、地味な世界なのだ。

ポップス系の曲だと繰り返しのパターンが多くなるので、文字変数にMMLの文字列(PLAY文のデータ)を読みこんだほうが便利なのだが、今回のようなほとんど繰り返しがなくて長い曲の場合は短く区切って少しずつ打ちこんでいくのがいい。

行10のREM文で「6」とあるのは、楽譜の6番目の部分ということ。

行40のC列のデータは「L8 O3F」と8分音符1個ぶんし かないが、べつに休符を入れて 1小節キッチリの長さにする必 要はない。A~C列(各チャンネル)のうちで1小節ぶんの長さ になっているところがあれば、 余分なデータをつけ加えないほ うが演奏上の遅れがなくなるの で、かえって好ましい。ちなみ にA列がメロディ、B列が伴奏 □列が低音のベースの役割となっている。走らせてみて、演奏 の遅れがあまり気にならないの は、データを短く区切っている からでもある。

行IIOのA列の最後で「V14」としているのは、ここでメロディにオーボエが加わり、mf(メゾフォルテ:やや強く)になっているから。V命令を使うとエンベロープがきかなくなるので、やや単調になりがちだが、まめにV命令で音量を変えると細かい表現ができるようになる。前後するが、行20で各音列の音量の初期設定をしていて、メロディにあたるA列は、ほかの音列に比べ音量を大きくして目立つようにしてある。

行510のA列でS命令を使っているのはエンベロープをかけて音に変化をつけるためだが、行730のS命令はちょっと意味が違う。ふつうにやると同じ高さの音は続いてしまい、たとえば16分音符が2つならぶと8分音符と同じになってしまう。これを区切るためにわざわざエンベロープをかけているのだ。

以上のことに注意すれば、キミも好きな曲をMSXに演奏させることができるはず。いい楽譜があれば、ぜひ試してみよう。

『運命の力』序曲(部分) MSX MSX 2 RAM16K

```
20 PLAY"T150V13","T150V11","T150V11"
30 PLAY"05C8"
40 PLAY"L4FAGF","L1204CFA05C04AFCFA05C04
FA","L803F"
50 PLAY"CFED", "CFAOSCO4AFCFAO5CO4AF", "F"
60 PLAY"04AO5DC.04B8", "CFAO5CO4AFCEGB-GE
", "CRARCRAR"
70 PLAY"05C204AR805C8","CFA05D04AFCFA05C
04AF","F"
80 PLAY"FAGF", "CFAOSCO4AFCFAOSCO4AF", "F"
PO PLAY"CFED", "CFAOSCO4AFCFAOSCO4AF", "F"
100 PLAY"04A4.05L8DC04B-GA", "CFA05C04AFC
EGB-GE", "CR8RCR8R"
PLAY"L4G2FR8V14F8","CEGB-GFCFA05C04A
F", "CRARFRAR"
120 PLAY"05DC04A05C","V12DF05D04DF+05C04
DADSCO4DF+05C","B-R8AR8F+R8DR8"

130 PLAY"CO4B-GB-","O4DGO5CO4DGB-EGB-EGB
-", "GR8B-R804C+R803C+R8"
140 PLAY"L8B-AG+AD5E4.D", "DFG05D04FDDFGB
GF", "DR8RGR8R"
150 PLAY"C2.C16R16L4C8", "CEGO5C04GFCEGO5
C04GE", "CR8R04CR8R"
160 PLAY"L4FAGF", "CFAOSCFAO4B-OSEFO4AO4D
F","03FR8R04C+R8DR8"
170 PLAY"CFED","04FAD5C04A05CF04EB05E04F
G+05D","04AR8RG+R8BR8"
180 PLAY"04A05DC.04B-8", "CFA05CO4AFCEGB-
GE","04CR8R03CR8R"
190 PLAY"A05A2L4G","A05C+EAECO4A05CEGEO4
G","C+R8RC+R8R"
200 PLAY"F8L16GFL8EDL4C8.R16C","FAO5DFDO
4ACFBO5CO4BG","DR8RER8R"
210 PLAY"06C2L8C05B-AG","E-A05CE-C04A05D
04B-G05D-04B-G","F+R8RGR8R"
220 PLAY"FCD-CD4.C8","05CO4AFCFAB-GECEG"
,"O4CR8RO3CR8R"
240 PLAY"T150","T150","T150"
250 PLAY"F4R","04F8V15S@M5@@@L16FFFV13F4
R16SØFFFV13F8.","03F8V14R8R16L16FGA-B-4B
-AGB-"
260 PLAY"", "F8SØFFFV13F8. R805SØCCCV13C8.
 "A-4A-GFA-G4GFEG"
270 PLAY" V14R2R803L8A-04F4", "C804SØA-A-A
-V13A-4A-16SØA-A-A-V13A-8.","F4R16A-B-04
CD-4D-CO3B-O4D"
280 PLAY"F803A-04E-4E-04A-04D-4","A-8SØA
-A-A-V13A-8.R805SØE-E-E-V13E-8.","C4C04B
-A-04C03B-4B-A-GB-"
290 PLAY"L16D-CE-CO3L8A-RO4CA-4","E-8SØC
CCV13C4C16SØCCCV13C8.","A-4R16O4CDE-F4FE
- DF "
300 PLAY"A-8CG4GCF4","C8SØCCCV13C8.R8SØG
310 PLAY A-BUGGGCF4, C850CCCV13C8.R8S0G
GGV13G8.", "E-4E-DCE-D4DC03B04D"
310 PLAY"L16FE-GE-V14C05CE-GA-4A-GFA-","
G4RR1604A-B-05CD4", "C4RL802FA-B-03D"
320 PLAY"G4GFE-GF4FE-DF", "D8L16C04B05C4R
16CC+L8D04A-", "E-FF+6A-AB-B"
330 PLAY"E-4R1604GA-B-05C4C04B-A-05C","L
16GFE-DC8R8R1605CDE-F4","04C8R803C8R802A
340 PLAY"048-48-A-GB-A-4A-GFA-", "F8E-DE-
4R16E-EL8F04B", "GA-AB-B04CC+D"
350
360 PLAY"T150G8R8RV1404F4L16FE-DF","T150
V15L8E-03E-GB-04D-2","T15@V14L8E-02E-GB-
030-2"
370 PLAY"E-4E-A-B-05C32R32C4.04B-8","D-C
038-A-G2","D-C028-A-G2
360 PLAY"A-4.R8B-4B-A-GB-","A-A-04CE-G-2
", "A-A-03CE-G-2"
3'98 PLAY"A-4A-05D-E-F32R32F4.E-8","G-FE-
D-C2", "G-FE-D-C2"
408 PLAY"D-4R1604D-FA-05D4.E-8","D-03D-F
A-B2", "D-02D-FA-B2"
```

```
412 PLAY"E-4D-04D-GB-05D4.E-8","L16B-B04
CD-02B-8R803B2","L16B-B03CD-01B-8R802B2
420 PLAY"E-4D-04E-GB-05E-4.F8","03B-B04C
D-02B-8R804D-2","02B-B03CD-01B-8R803D-2
30 PLAY"F4E-04FA05CF4.G8","04CC+DE-03C8
R804E-2","03CC+DE-02C8R803E-2"
$40 PLAY"05G4F8R8V15G4F8R8","DD+EFO4D8R8
04V15B4.R8","DD+EF03D8R8D4.R8"
450 PLAY"G4F8R8G4F8R8","B4.R8B4.R8","D4.
R8D4.R8"
460 ' 9
470 PLAY"T150","T150V14","T150V14"
480 PLAY"","L405C4C8.R16C8.R16C8.R16","L
403A-4..R16A-8.R16A-8.R16"
490 PLAY"", "E-2.D-", "G2.B-"
500 PLAY"", "C2D-C", "A-1"
510 PLAY"R16L16S0M1000004E-GB-05E-E-E-E-
V15F4E-8", "04B-2.R", "G2.R"

$20 PLAY"", "L405C4C8.R16C8.R16C8.R16", "L
403A-4..R16A-8.R16A-8.R16"
550 PLAY"", "E-2.D-", "G2.B-"
540 PLAY"", "C04B-805D-8C04B-", "A-2A-G"
550 PLAY"R1604E-GB-D5E-E-E-E-E-V15E-8.A-
8","04B-2A-R","G2E-R"
560 PLAY"", "V13B-205CD-", "V13G2A-A-
570 PLAY"", "048-205CD-", "G2A-A-"
580 PLAY"", "048-205CD-", "G2A-A-"
590 PLAY"R1604E-G8-05E-E-E-E-E-DDE-E-EEF
","04B-1","G1"

600 PLAY","V1405G2E-D-","V14B-2A-G"

610 PLAY","C2D-04B-","G-2FF"
620 ' 10
630 PLAY"T150V13","T150","T150"
640 PLAY"RR1604L16V14FAB-05C4.D8","V1304
A1","03V12A1"
658 PLAY"D4CO4D+AB-O5C4.D8","D1","C1"
660 PLAY"D4004FB-B05C4.D8","L1E-","L1C"
670 PLAY"D4C04E-B-B05C4.D8","E-1","C1"
680 PLAY"D4C04FAB-05C4.D8","F1","C1"
700 PLAY" D4C04F+AB-05C4.E-8", "F1", "C1"
700 PLAY"E-4D04GB-05C04.E8", "G1", "028-"
710 PLAY"E4D04G+B05C+D4.F8", "G+1", "B1"
720 PLAY"F4E04F05C+DE4.G8", "A1", "03C+1"
 730 PLAY"V14G4F+SØM12000F+V14GASØAV14A8.
G+S@G+V14AS@B","04V13L2CD","03V13L2DF"
740 PLAY"V14B4ASØAV14B06CSØCV14C8.05BSØB
V1406CSØD","D+E","F+G"
 750 PLAY"V14D4CS0CV14DES0EV14E8.V14DS0DV
14EF", "F+G", "AB"
760 PLAY"V1506GF+GAGF+GAGF+GAGF+GA","V15
L8GL804B-.R16B-.R16B-.R16B-","V15C+2L4DE
770 PLAY"V1506GF+GAGF+GAGF+GAF+GA","V14
L804B-16R16B-.R16B-.R16B-.R16B-","V14L4E
780 PLAY"V1506GF+GAGF+GAGF+GAGF+GA","V14
L804B-16R16B-.R16B-.R16B-.R16B-","V14L4E
FEF"
790 PLAY"G16R16GAS0B-B-B-B-B-B-B-B-B-B
-B-", "B-16R16L16B-05CD2.", "E8R8E2."
800 PLAY"V15B-1", "04B-1"
810 PLAY"L16B-AGFEDCO5BO6DCO5B-AGFED","L
16B-AGFEDCO3BO4DCO3B-AGFED"
820 ' (Grandioso)
830 PLAY"T130V1505","T130V1404","T130V14
03"
840 PLAY"L2CE","E1","L2CE"
850 PLAY"A2.G4","E1","A2.G4"
860 PLAY"FA","F1","FA"
870 PLAY"06E2.D4","E2.F4","04E2.D4"
830 PLAY"T150L4CO4BB-A","T150L4FFEF","T1
50L4CO3BB-A"
BOO PLAY"L8AR8GR806CR8","L8AR8GR804CR8",
"L8CR8CR8CR8"
POR PLAY"R1"
```

関係演算

関係演算とはなにか。「関係」 はちょっと置いておくとして 「演算」とはなにか。

●いろんなタイプの計算

演算とは、広い意味での計算のこと。意味は広いな大きいな、行ってみたいなよその国。つまり、いろんなタイプの計算のことであると考えてよろしい。

ふつうの計算にあたるものは、「算術演算」と呼ばれている。これを横綱とすれば、関係演算は大関クラスだろう。また、ほかに、「論理演算」という、えらくややこしいやつもある。・

●2つのものを比べる関係演算

関係演算とは、かんたんにいって2つのもの(たいていは数値や変数、数式だが、文字も関係演算できる)の大小関係を調べる演算で、「>」「<」「=」の3つの演算子(演算のタイプを決定する記号)の組み合わせで以下のような式ができる。

①AがBより大きい

A>B

②AがBより小さい

A<B

③AがBと等しい

A = B

@AがBより大きいか、等しい

A>=BまたはA=>B

⑤AがBより小さいか、等しい

⑥AがBと等しくない

A<>B

とくに⑥は大小のどちらかだ という意味で、結局、等しくな いことになる。BASICに限 らず、コンピュータというのは、 じつに回りくどい。

だが、このへんまでは、ほとんど新型算数みたいなもので、全然難しくない。ビギナーにとっていちばんわかりにくいのはこれからあとの話だ。

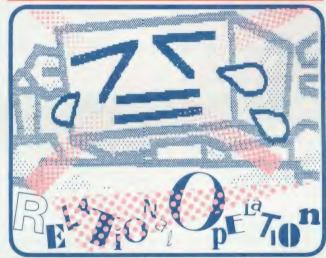
●2重人格の「=」(イコール)

まず、「=」の2重人格について、注意しておきたい。

引き算と負号の両方に使われ



今月のターゲットは、BASICを始めたばかりの少年少女老若男女の敵・関係演算だ!



る「一」などはまだいいが、この「一」は話をややこしくするためにあるとしか思えない。ほんとうにまったく迷惑千万大阪百万円である。

①代入の「=」

 $A = \emptyset$

というステートメントが単独で プログラム中にあるときの「=」 は代入の意味である。これはも ともと、

LET A=Ø

というふうにLETという命令 が頭につくものなのだ。だが、 LETは省略できるため、つい に最近ではだれも書かなくなっ た。かわいそうなLET。

②関係演算の「=」

IF A=Ø THEN~ というふうに | F文のなかにあったり、

 $\sim (A = 0) \sim$

というふうにカッコのなかにあったりする「=」が、ここで問題にしている関係演算の「=」(等号)だ。

この2つの働きはまるで違うので、よく区別してほしい。

●関係式全体が値を持つ

関係演算の式は、式全体が値を持つという奇妙な性質がある。 たとえば、ダイレクトモード で次の実験をしてみよう。

A = 0

としておいて(これは代入)。 PRINT A=② を実行(これは関係式)すると「-1」が表示される。この-1 が関係式「A=0」の値なのだ。これは、「A=0」という関係が成り立っていること(このことを「真」という)を表している。これとは逆に、

A = 1

としておいて、

PRINT A=Ø

を実行すると、「0」が表示される。これはこの関係式が成り立たないこと(偽という)を表している。

この場合に限らず、その関係 式が成り立つ場合はかならず式 全体の値が一1になり、成り立 たない場合はかならず0になる。 このことは、「>」や「<」でも同 じ。こちらのほうでも実験して みてほしい。

●関係演算の応用

関係演算が現れることの多い場所は「F文のなかだ。」F文を見たら、関係式があると思えてなもんである。ときどき、ないこともあるが。

ここでIF文の仕組みについても触れておきたいところだが、がまんして、先月号で予告したスティック入力に応用されている例を紹介して終わりにしたい。 BASICのマニュアルなどに載っている例では、

S=STICK(Ø)

でカーソルキーの入力を受け付けておいて、

IF S=3 THEN X= X+1

IF S=7 THEN X= X-1

などと、スティック入力の数値 でとにIF文で判断し、座標を 計算している。もちろんIF文 のなかは関係演算なのだが、ど うせ関係演算を使うのなら、次 のようにスマートにやりたい。 これは、最近のBASICプロ グラムではすでに常識になって いるやり方だ。

例でいえば、2つの1F文の かわりに、

X=X-(S=3)+(S=7) という式だけですむ。

実例は、ファンダムのプログラムの「スティック入力」と説明された部分にいっぱいあるので、知らなかった人は、これからすぐに見にいこう。ほらほら、ほんとに見にいってね。

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

歴史物シミュレーションゲームの世界ではものすごり勢いで時間がすぎる。連載開始からろか月たった小説のなかでは、すでに7年の時が流れている。命令1つにもろか月ぶんの重さを感じるのだった。

信長の野望ೀを

~ 章名盛氏奮戦記 その3~ by 倉剛進(広島県) 弱小大名章名盛氏がレベル5における戦国の 世で天下を統一するまでの道のりを、秘伝の 戦法、戦略をちりばめながらつづる、私的歴 史小説。その第3回。

前号までのあらすじ

弱小大名、葦名盛氏がレベル5の戦国時代において天下統一をめざす。7年のあいだに数々の秘伝を用いて磐城、常陸、下野と攻めとり、故郷の岩代を含めて4か国の領主となる。そして1567年冬、盛氏の仕掛けた兵権攻めのワナに上杉謙信がかかった。

9.分裂国家

1967E

下野から兵10万3000を岩代へ送 る。下野に残る兵力は1万となっ た。さっそく上杉方が総大将の謙 信みずから4万6000の軍勢をひき いて下野へ進攻した。

ここで葦名盛氏に幸運が訪れた。 越中の姉小路が、手薄になった上 杉勢を攻めて越後上野へ進攻し、 上杉方が敗北したのだ。

当時にいたるまでの状況は次ページの図] のとおりである。

名門上杉は、越中、羽前、下野と攻略していった。しかし、越中を飛驒の姉小路に奪われてしまったのだ(ちなみに、姉小路は自国を徳川家康に奪われた)。つまり、上杉方は自国どうしが隣接しない分裂国家となり、しかも総大将謙信は下野で風前の灯である。

0 0

B 10/

0

情報募集

- ■募集内容/キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりな プレイ法など、MSX/MSX2版のシミュレーションゲーム(三 国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集/
- ■応募方法/市販のレポート用紙などに自由に表現してください。 ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に/
- ■送り先/〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください/



部隊編成7体

1

編成 い [第1部隊1°。 第2部隊7°。 第3部隊20°。 第3部隊20°。 1編成 ろ [第1部隊30°。 第2部隊40°。 第3部隊20°。 第4部隊5°。 第5部隊5°。 1編成 は (第1部隊50°。 第2部隊5°。 第5部隊5°。 1編成 は (第1部隊50°。 第3部隊20°。 第3部隊20°。 第3部隊20°。 第3部隊1°。 第2部隊1°。 第2部隊99°。 1編成 と (第1部隊99°。 第2部隊1°。

「これはうまい。羽前が夕ダで手 に入ったわい」

盛氏のことばの意味を、家来は 誰としてわからない。

「殿、いかにしてさようなことが わかるのでござりますか」

「総大将の謙信を討ち取ればわかる。ただちに下野を兵糧攻めするのじゃ」

盛氏の指令により、岩代からわずか1000の兵が下野へと進攻した。

総大将謙信は、逃げたくとも分裂国家ゆえに逃げられず、20日目にして滅んだ。時を同じくして総大将不在となった羽前では、民、兵がすべて葦名へ帰順した。盛氏は戦わずして国をひとつ手に入れたのである。

「殿、謙信の最期もあっけないも のでしたな」

「はっはっは。われらが兵糧攻めの仕掛けを見破れなかったのがうかつというもの。この戦国の世で国を治める器量のない者は滅ぶしかないのじゃ」

入手した羽前ではさっそく兵を 2万5000人雇い、兵力を8万7000 として国の確保をはかる。

常陸では兵へ金240を施した。89 だった兵忠誠度は101まで上昇。

秘伝与分裂国攻め方心得

分裂国家は総大将(大名)のいる本国をねらえ。属領国は自然に手に入る。

1500年春

羽前と常陸において民に金 1 を施す。磐城では民に米 1 を施す。 野から兵4万7000を岩代へ移動。 またも下野をオトリとし、敵の進攻を誘う。

これにつられて姉小路勢2万 6000が越後上野より下野に攻め入 る。ただちに岩代より兵1000で得 意の兵糧攻めを行う。21日目にし て姉小路の兵糧はつきた(図2)。

-1558年夏-

下野へ北条勢2万7000人が進攻する。北条方も兵糧攻めをねらっているようだ。

下野の葦名方は2日目に降参し、 磐城から兵9000で下野の北条方を 兵糧攻めし、14日目にして敗北さ せた(図3)。

再度占領した下野から金47を岩 代へ送る。羽前では民へ金1を施 す。常陸では米800を売った。岩代 では磐城を防衛するために兵17万 を送る。

- (588±1)-

磐城と下野を兵糧攻めのオトリとすべく、それぞれ岩代、羽前へ金と米を輸送する。岩代では民に米1を施す。羽前では兵4万を雇い兵力12万7000とする。常陸では金1000を岩代へ送る。

-1568E-8-

羽前で兵に金350、岩代で民に金500、常陸で民に金1を施す。下野から兵6万3000を岩代へ、磐城から兵16万1000を岩代へ移動。

-155-E-6-

下野へ北条勢が兵力フ万9000攻めこんできた。13日目に降参し、磐城より1000の兵力で逆に攻める。またしても兵糧攻めの勝ちである。

岩代で兵へ金227、常陸で民へ金 1、下野で民に金1を施す。羽前で 米650を売る。

- 156N== 9-

磐城で民へ金1、羽前で兵へ金500を施す。葛西方が兵力11万7000で磐城に攻めこんできた。葦名方は9000の兵が全員逃げまわったあげく、降参する。常陸から兵力1000で磐城の葛西方を兵糧攻めして奪回する。

下野から兵8万9000を岩代へ移動させる。ついで岩代から兵力40万で越後上野の北条方を攻める。北条勢6万3000はほぼ全滅した。葦名方は25万6000の兵を失ったが、兵力15万4000を残して勝った。

下野へ武蔵伊豆の里美方が10万9000の兵をひきいて攻めこんだ。 葦名方の兵1000は6日目にして降 参した。

「兵糧攻めじゃ。どの国からでも

よい、攻めこむのじゃ」

「殿、この夏に命令できる国はございません。すでに、すべての国に命令を出されております」

下野を兵糧攻めしたいところだが、夏中に命令できる自国が残っていないのだ。家老がおろおろしながらつぶやく。

「秋には米や金が増えてしまう。 兵糧攻めができんようになる」

「まあ、そう騒ぐな。だれにも失 敗はある。兵糧攻めができなくと も、下野はやがて葦名にもどって くるわい。

この失敗は思っていたよりも長 く尾を引くことになる。

-1569年秋-

常陸で民に金1を施す。羽前と越後上野では部隊編成を⑥型(前ページ欄外参照)にする。岩代で兵6万3000を雇う。磐城では金と米を岩代に輸送する。

-1589£ @-

羽前では兵糧攻め準備のため、 金と米を越後上野へ送る。越後上 野では兵へ金500を施す(兵忠誠度 77から97へ上がる)。磐城から兵11 万7000を岩代へ移動させる。

下野の里見方が7万9000の兵で 磐城に進攻した。

「里見め、思い上がって今度は本物の兵糧攻めにかかりおったわ。 逃げまわって降参するのじゃ」

いつもなら盛氏がいうセリフを 家老が放った。夏のくやしさがそ うさせたのであろう。

葦名方 | 万の兵は15日間逃げ回って降参する。

「常陸から攻めるのじゃ。兵は

図1●上杉方が分裂国になるまでの経過 が小1、38 か-1 开前, 越後上野心 神保 1(前) 服上を成ほす 最ほす 一気に追 Jam. A 耳 糧 時 め と 有 知 ら 8 総動できない 議信みすから攻める \$5000 城港 上野 超後上半 1 8 飛腳 #45 EXE 華名 干野 FBF

表1 ● 1567年冬の葦名 第8国磐城 第9国岩代 第11国常陸(本国) 第12国下野 10 10 金 4 247 町 104 48 0 0 丘糧 10 247 832 5 石高 125 9 186 327 治水度 30 50 92 85 民忠誠度 124 83 158 258 民財力 88 71 125 161 兵力 10 245 173 10 丘忠誠度 74 74 89 120 309 206 訓練度 359 679 武装度 50 48 53 54 年貢率 58 59 62 64





FAN STRATEGY

1000でよい。敵の兵糧が切れるまでじっとしておれ」

盛氏の命令により、常陸から兵1000が磐城に攻め入った。磐城の里見方は18日目にして兵糧が切れ、磐城はまたも葦名の国となった。岩代から兵10万を越後上野へ移動させる。

10. 神かくしの国

-1570a-4

磐城から8万5000の兵を岩代へ 移動させる。下野の里見方がまた もや磐城に攻め入った。兵力2万 4000である。葦名方は7日目に降 参する。常陸から兵1000で里見方 を兵糧攻めし、22日目に落とす。

磐城には、のべ12回にわたって 7人の大名が侵入してきた(表2 参照)。その兵力は合計61万4000に もおよんだが、盛氏の計略により、 磐城から帰るものはなかった。磐城を攻めては敗北していった大名 たちのうわさはよほど広まったらい。いつしか、世の大名は、「磐城 は神かくしの国である」と恐れる ようになったと伝えられる。

越後上野で兵の訓練をする。羽前から兵11万7000を越後上野へ移動させた。羽前をエサにするつもりである。

1570st 9-

越後上野から37万5000の兵で武 蔵伊豆の里見方を力攻めする。里 見方6万5000の兵は全滅。葦名方 の損害は18万4000であった。

磐城をオトリとするも、葛西方 が攻めてこない。夏になったので、 やむなく4万5000の兵を雇う。 羽前に岩代から5万5000の兵を 送る。羽前への侵入もなかった。

常陸から磐城へ6万5000の兵を移動させる。占領した武蔵伊豆で兵に金950を施し、69だった兵忠誠度を85まで上げる。

羽前で民に金1を施す。

11. ぐるぐるまわし

-1570年秋

越後上野で兵6万4000を雇う。 磐城の米、金を岩代へ輸送する。 「殿、岩代へ金、米を送られた

表2●神かくしの国磐城に 攻め入った大名たち

時期	大名	兵力
1563年冬	佐竹	8万5000
64年夏	北条	2万1000
64年冬	北条	6万2000
65年春	北条	4万3000
66年春	伊達	4万9000
66年夏	上杉	3万8000
66年冬	伊達	6万3000
67年春	伊達	3万3000
69年夏	葛西	11万7000
69年冬	里見	7万9000
70年春	里見	2万4000
	計	61万4000

表3●1570年春の葦名

年貢率

53

	答文	盛氏		羽前	磐城	岩代	越後上野	常陸	武蔵伊豆(本国)
1	年令	49字	金	327	143	455	617	626	424
	健康	86	田丁	322	104	48	0	0	275
	野心	82	兵糧	288	111	433	1036	688	918
	理		石高	243	125	9	458	186	414
		72 140	治水度	100	30	50	100	92	100
	魅力		民忠誠度	216	126	124	401	162	292
	I Q	113	民財力	114	90	112	234	129	180
			兵力	6万5000	11万	1万	10万	10万5000	1975 1000
			兵忠誠度	93	90	95	69	96	85
				368	245	409	371	206	371
			武装度	42	48	42	40	53	41

58

図4●1570年秋の岩代

14伝向くるくるまわして30日わはって里見方に勝つ



葦名方は、金588、兵糧534、兵力1万/里見方は、金15、兵糧15、兵力1万5000



59

38

貸山岳地。このヘックスはいかなる 部隊も入ることができない。戦略上 すこぶる重要である

64

62



貸山地。このヘックスにいる部隊は、 攻撃力、守備力ともに町のヘックス にいる部隊よりも有利



貸川が湖が海。このヘックスは山岳 地と同じように、いかなる部隊をしても入ることができない



◇平地。ふつうの平野のヘックス。
部隊の攻撃力や守備力はもっとも低い地形である。



貸領地外。その国の領地でないヘックス。侵入不可能である



○町。攻撃力、守備力ともに平地より有利。このヘックスにいる部隊が 戦闘すると町の価値が下がる



◇城。攻撃力、守備力のもっとも有利。攻めこんだ側の部隊に入られると防衛側の兵忠誠度が下がる



●部隊のコマ。左上は部隊番号、右上は大名の名。右下は兵力。赤い矢印は移動、茶色は攻撃・は移動も攻撃もしなかったことを示す。部隊番号が○や×になっているのは第1部隊。○は大名自身(つまり総大将)、×は大名の代理(ただの大将)が指揮していることを示している。戦争は、第1部隊を全滅させるか、総大将が指揮しているときは総大将が逃げるか、敵の兵糧がなくなれば勝ち。また、30日間で勝負がつかなかったときは守備側の勝ち。

が、いまだ下野には里見方ががん ばっておりますぞ。岩代の兵力が 1万では心許ないが……」

家老が心配顔でいう。

「心配せずともよい。岩代へ敵がくればむしろもうけものだ」

秘伝⑥ぐるぐるまわし

①ループ状の道がある国に攻めこまれたときに限り、敵の第1部隊以外をツブしてしまえば、あとはもっぱら逃げまわるだけで勝てる。

②敵国が部隊編成をした国 (◎型や◎型)であれば、むしろ味方の兵力を少なくしてスキをみせ、兵力と金を敵から

③ループ状の道がある国は、 つぎの20国である。

第3国陸中盛岡

第7国羽前

第月国岩代

第10国越後上野

第17国越中

第18国飛驒

第20国遠江駿河

第26国伊勢志摩

第30国丹波

第31国山城

第32国大和

第35国因幡但馬

第36国播磨

第37国出雲伯耄

第38国三備

第39国安芸長門

第41国阿波

第42国伊予

第43国土佐

第48国肥後

そんなことをいっているうちに 里見方が1万5000の兵で岩代をねらってきた。岩代の葦名方は1万。 里見方の兵力は葦名方の1.5倍である。はたしてどう戦うのか?

盛氏は第1部隊を城には置かず、71ページの図4のように配置した。 岩代の国には西南にループ状のところがあり、里見方がいくら追跡しても葦名方の第1部隊には追いつかない。どうどうめぐりをしているうちに30日がすぎ、里見方は疲れはてて敗北した。

岩代で兵6万を雇う。常陸から 岩代へ米、金を輸送する。武蔵伊 豆で米625を売る。羽前から越後上 野へ米、金を輸送し、兵糧攻めの 準備をする。

-1570年冬

盛氏は病気にかかる。このため、 将来に備えて健康(現在86)を上げるため、越後上野で米を売り、常 陸で民に金1を施してから休養を とった。健康は3上がり89となる。

盛氏は50歳になる。支配国は6か国にすぎず、天下統一を急がねばならない。れいによって磐城を兵糧攻めのオトリとするため、兵10万を常陸へ移動させる。

里見勢12万4000が武蔵伊豆へ侵入する。秘伝①オトリ戦法を使おうと、盛氏は部隊を中原に配置した。里見方は東西から葦名方を攻撃する配置をとった。里見方の第1部隊が東の前面にいたため、葦名方はこれに殺到し、大きな損害もなく勝利を手中にした。

羽前を兵糧攻めのオトリとする ため、兵5万5000を岩代へ移動させる。

12.2段兵糧攻めと兵渡し

-15/24 D-

陸前の葛西方が7万3000の兵を もって羽前へ進攻する。予定の行動とばかりに逃げまわったのち、 9日目に降参する。

「下野にがんばっている里見がど うも目ざわりじゃ。ここらで攻め 落とすか」

盛氏のつぶやきに家老が口をは さんだ。

「里見方は分裂国ゆえ、安房を攻 めるのもよいと思うが」

「それでは兵が不足するやもしれん。秘伝⑦2段兵糧攻めか秘伝⑧ 兵渡しの術を使えば、下野の里見 方は容易に落ちよう。下野を攻略 するのじゃ」

岩代から兵1000で下野に侵入する。里見方は多くの兵糧を持っているので、30日間戦っても落ちない。しかし、武蔵伊豆から再度兵糧攻めを行ったところ、2回の戦に耐えるだけの兵糧はなく、里見方は落城した(図5)。

常陸から兵18万2000を武蔵伊豆 へ送る。越後上野から1万の兵で 羽前の葛西勢18万3000を兵糧攻め する。24日目で勝つ。

磐城で民に金1を施す。

秘伝⑦2段兵糧攻め

敵が心型の部隊編成などのときは、いったん小部隊で侵入して敵の兵糧を少なくしておく。さらに別の自国から第 2次の兵糧攻めを行えば、落とせる。

秘伝®兵渡しの術

敵が©型の部隊編成などで、 兵糧が多すぎるときには、敵 国の戦略が終わったのを確認 して(表示される○国の戦略 〜を見ていればわかる)大部 隊で侵入し、30日間戦わずに わざと負ける。敗北後に別の 自国から小部隊で攻めこみ、 兵糧攻めをかける。敵は兵が 増えたぶんだけ兵糧の消費が 早まり、結局兵糧を切らす。

- (57) 年秋-

磐城から金、米を下野へ送る。 常陸からも下野へ向けて金、米を 輸送する。岩代から兵10万4000を 磐城へ送る。下野ではこれといっ てすることもなく、民へ金1を施した。越後上野では兵へ金1500を施す(兵忠誠度は59から96へ上がった)。羽前、武蔵伊豆から金、米を越後上野へ輸送する。

-1571#S

羽前へ秋田勢7万4000が進攻。 葦名方は6日目にして降参。

岩代から兵11万を越後上野へ送る。常陸では金1を使って町を作る。越後上野では兵を訓練する(訓練度は287から381に上昇)。下野では兵10万を雇い、兵力15万となる。武蔵伊豆では部隊編成を②型とする。⑥型にしなかったのは、遠江駿河の里見を攻めるときの敵第1部隊の足止め用として念のため1%の第3部隊を設けたかったからである(敵に秘伝⑥ぐるぐるまわしを使わせないため)。

磐城から兵10万3000を下野へ送り、兵糧攻めのオトリとする。

- 1678年 4-

陸前の葛西方がフ万6000の兵で 磐城を攻める。葦名方は6日目に 降参する。

岩代から兵 | 万で葛西方を兵糧 攻めし、25日目に勝つ。

「神かくしの国のうわさがまた広まりますな」

家老は顔中をシワにしてよろこんでいる。

「羽前の秋田も落としてしまえ。 越後上野から攻めるのじゃ」 家老のことばにしたがい、越後

上野から兵1000で羽前の秋田を兵糧攻めにする。25日目にして勝つ。 武蔵伊豆から兵35万2000を越後上野へ移動。武蔵伊豆を手薄と見た武田方が15万6000の兵で進攻する。葦名方は13日間ねばって降参した。その直後、常陸から5000の兵で武蔵伊豆に侵入。武田の精兵15万強を捕虜にした。

下野で兵へ金500を施す(兵忠誠 度は63から83になる)。

磐城から兵7万7000を常陸へ、 羽前から兵8万4000を越後上野へ 移動。いずれも兵糧攻めのオトリ とするため。





13. 威嚇の術

- 1577年夏・

秋の収穫まえにはオトリにして おいた国に兵を戻さなければなら ない。磐城には獲物がなかったの で常陸から8万の兵を戻す。下野 から武蔵伊豆へ兵15万3000を送る。

葛西晴信みずから3万1000の兵をひきいて羽前を攻める。 草名方は4日目に降参する。ただちに、越後上野より10万の兵で攻める。盛氏は兵に命じた。

「このたびは兵糧攻めにせず、た だちに城下にせまれ」

「兵糧攻めをなされば損害がない のに、どうして戦おうとなさる」 家老が不満顔でいう。

「力攻めはできるだけするなと、 殿みずからおっしゃられたではあ りませんか」

家中騒然である。

盛氏はかんたんにいった。

「今回は秘伝回威嚇の術が通用するゆえ、案ずることはない」

いざ攻め入ってみると、葛西晴信は4万1000の兵とともに羽前の城に籠もっていた。その目前に葦名勢10万の部隊が着くや否や、驚いて刀をまじえることなく陸前へと逃げてしまった。

家中はおおよろこびであった。 「なんという弱気じゃ。これでは 葛西のさきも長くはないのう。わ っはっはっ」

はたして、その後、葛西晴信は 秋田に滅ぼされたのである。

磐城で金80、武蔵伊豆で金300を 民へ施す。岩代から米300を武蔵伊豆へ送る。

-1572G-iv

磐城、羽前、武蔵伊豆を兵糧攻めのオトリとするため、金と米を 運び出す。岩代で17万、越後上野

秘伝(9)威嚇の術

総大将が逃げる国を持っている場合、2倍を越える兵力で 威嚇すると、戦わずに逃げる。 これを利用するときは、部隊 編成を向型にして敵国と同じ くらいの兵力をもって攻め入 るのが良策。敵は散開陣を張 るので、できるだけ総大将の いる城の近くに部隊を配置し、 2倍を越える兵力で威嚇すれ ば、その国をそっくりそのま ま手に入れられる。 で20万9000、下野で5万の兵を雇 う。常陸では金296をかけて町18を 作る。

-157E#S

越後上野に兵を集中させ、盛氏 みずからの指揮で甲斐信濃を攻め る方針をたてた。

岩代と常陸から金を越後上野へ送り、武蔵伊豆からは兵31万1000を移動させる(これで武蔵伊豆は兵糧攻めのオトリになる)。

磐城と羽前はオトリとするため、 それぞれ兵8万、13万1000を常陸、 岩代へ移動させる。

下野では兵の訓練を行う。

越後上野には110万3000の兵が 集結した。盛氏は守りに15万の兵 を残し、総勢95万3000の兵で甲斐 信濃の武田方を攻めた。

甲斐信濃では大将が城に籠もり、 第2~第5部隊で城をはさむよう に布陣していた。盛氏は、一方か らしか攻めないため、敵の第2、第 4部隊はまったく役に立たない。 盛氏は第5、第3、第1部隊の順に 踏み潰していった。

この戦で、武田方11万、葦名方 40万8000の兵が散った。葦名の損 害は、武田方の第2、第4部隊の計 6万8000の兵を捕虜としたため、 34万であった。

オトリとした武蔵伊豆に今川勢 13万5000が進攻する。葦名方は逃 げまわり、16日目に降参する。

14. 欠囲の戦法

-1573年春-

家老は武蔵伊豆に侵入した今川 勢を、さっそく兵糧攻めしようと 進言した。

「殿、武蔵伊豆の今川勢が常陸な ぞへ進攻するやもしれませぬ。早 う攻めましょうぞ」

しかし、盛氏は考えた。

「武蔵伊豆へ13万5000も出兵したのじゃ。今川方の遠江駿河は手薄のはず、しかもいまなら秘伝⑩の欠囲の戦法が使える」

盛氏は甲斐信濃の全兵力61万3000のうち20万を守備兵として残し、遠江駿河へ41万3000の兵をもって進攻した。今川方の第4部隊(兵力1万)を葦名方の第3部隊(兵力8万3000)で攻め、全滅させる。味方の損害は1万7000であった。ここで、盛氏のひきいる第1部隊12万8000が義元の籠もる城下に押し寄せると、義元は恐怖し、戦うことなく猶走した。

FAN STRATEGY

盛氏は兵1万7000の損害のみで、 遠江駿河をほとんどそのまま手中 にしたのである。

秘伝⑪欠囲の戦法

逃げる国を持っている総大将 (大名)を攻めると、最後まで 抵抗せず、負けそうになれば 遁走する。したがって、本国 と属領国が接している場合は、 本国から攻めたほうが損害が 少ないのである。囲みを少し 欠かせておくことをもって欠 囲の戦法と呼ぶ。

「死に兵はこれを攻めるべからず、 捨て兵はこれを襲うべからず。と いうのが古来よりの兵法じゃ」

「して、その意味はなんでござる」。 家中のものが問うた。

「死に兵とは、すなわち死を寛悟 して戦う兵である。玉 砕 覚悟の兵 は抵抗が強いので、攻めては味方 の損害が大きくなる。よって、逃 げ道を作って志気を削ぐのじゃ。 また、捨て兵とはオトリの兵であ る。これを襲えばワナにかかり、 いずこからかくる伏兵に、逆に襲 われてしまう。襲うにも、よくよ く気をつけねばならぬ」

家中はみな、今川義元の武蔵伊 豆進攻、そしてこのたびの今川攻 めがまったくそのとおりなので感 心したようだ。

盛氏は占領した遠江駿河から、 義元の逃げた武蔵伊豆への追撃を 命じた。葦名方2万の兵で兵糧攻 めにすると、17日目に小田原城は 落城し、今川義元は自害してはて た。足利将軍以来の名門、今川家 はここに滅んだのである。

越後上野に畠山勢11万5000が進攻した。葦名方の兵力は15万と多いが、兵の強さは畠山方のほうが圧倒的に上である。盛氏は秘伝⑥ぐるぐるまわしを使うこととした。城に籠もり押し寄せる畠山勢の第2部隊以降を討ちはたす。葦名方の第1部隊はわずかに残った。その後は領内を逃げまわり、30日目にしてついに敵の第1部隊を降参させた。

越中の畠山勢はいまなら手薄のはす。盛氏は武蔵伊豆の兵13万3000を越中攻撃のため、越後上野へ移動させる。これは、武蔵伊豆をオトリにする意味でもある。

はたして、武蔵伊豆には里見勢 9万4000が進攻する。いつものよ うに葦名方2万の兵は逃げまわり、 8日目に降参する。そして下野から1万の兵で出撃し、武蔵伊豆の 里見方を兵糧攻めする。24日目に して落城した。

羽前へ秋田勢が5万2000の兵で 侵入する。葦名方1万の兵は8日 間逃げまわり降参する。

磐城はオトリとしているものの 敵国の進攻がない。民へ金1を施 しておく。あいつぐ兵糧攻めで敵 国の兵もよほど減ったらしい。い よいよ陸前を攻める機が熟してき たようだ。出撃拠点の磐城へ、岩 代から兵30万を、越後上野から費 用となる金310と米200を送った。 学陸では民へ金1を施す。

15.どの方面を攻めるか

-1573年夏-

葦名方が兵糧攻めで南のほうから敵兵力をどんどん吸収している あいだの、東北方面の動きは以下 のようであった。

(1)陸奥の津軽方が陸中盛岡の南部 方へ進攻する。

(2)南部方は陸中岩崎、羽後へと進 攻する。

(3)羽後の秋田方は陸前、羽前へと 進攻する。

東北戦線に残る大名は蝦夷の蠣 崎を入れて4人、国にしてフか国 である。

盛氏はまず、羽前の秋田勢6万 2000を兵糧攻めする。越後上野から兵1万で出撃し、23日目に落城させた。そして占領した羽前から金72を磐城へ送る。ちかいうちに磐城から陸前を攻める予定である。

その後、羽後の南部方が兵5万7000にて羽前の章名勢7万2000を 攻めた。れいによって逃げまわって降参する。ただちに磐城から兵1000で羽前の南部勢12万9000を攻める。129倍の相手だが、兵糧攻めゆえ、あっけなく落城する。

ー連の戦いが終わった。出撃拠点である磐城へ、羽前から金72を、下野から兵10万を送る。

中部戦線では、徳川家康が三河から木曾福島をへて飛騨にまで進出していた。さすがは海道一の弓取り、といったところか。

盛氏は、総大将家康が飛驒にいることから、飛驒を攻め、ついで 木曾福島を攻めることとした。秘 伝⑪欠囲の戦法で家康を三河へ追 い落とすつもりである。出撃拠点 は甲斐信濃とし、兵、金、米の集 中をはかる方針をたてた。遠江駿河より兵26万6000、武蔵伊豆より兵11万7000を送る。

「殿、武蔵伊豆の兵11万7000は甲斐信濃に送るよりも、これを使って安房の里見方を攻めたほうがよろしかったのに。里見はこの春に 9万4000の兵を送り出しているだけに容易に落とせますものを。ああ、もったいなや」

家老が貧乏くさいことをいって いる。盛氏は一喝していう。

「全国統一をねらうなら、主兵力はもっとも遠い国を目指さればならぬ。いまは一刻も早く西をたたくのじゃ。東北戦線や端の安房なぞは兵糧攻めをくりかえすうちに衰弱してはてよう。攻める方向を誤るでない」

戦略与もっとも遠い 国のある方向を攻めよ

全国統一をねらうならば、自 国のまわりの国を無視してで も遠い国のある方向に進攻し たほうがよい。部分の統一に 気を取られていると、いざ進 致するときの質点が考える。

家老のいうように、里見方はよ ほど弱体化してきたか、オトリの 武蔵伊豆を攻めようとしない。秋 には収穫があるため、念のために 常陸から8万の兵を送った。

北陸戦線では越後上野より38万3000の兵で越中の畠山方を攻めた。 畠山勢はわずかに5万3000の兵しか持たず、玉砕寛悟で戦ったものの葦名方の大軍のまえに屈した。 占領した越中をさっそく兵糧攻めのオトリとするため、部隊編成を ②型とした。

その他、盛氏は岩代で民へ米1000を施す。

16. 兵糧攻め返しの術

1573年秋

東北戦線 羽前は兵糧攻めのオトリに、磐城は陸前への出撃拠点に、という方針。羽前から金、米を甲斐信濃へ送る。15万の兵を移動させるまえに、はやくも南部方が攻め入る。南部勢は葦名方の兵糧が少ないと見て兵糧攻めにきたようだ。さっさと降参してもよいが、盛氏は秘伝⑪兵糧攻め返しの術を用いることにした。盛氏は南部勢の布陣しそうな東方へ第1部隊を配置した。残念ながら総大将の南

部晴政はいなかった。総大将がいれば、そのわきへ13万の大軍を移動させ、威嚇によって逃げ出すように仕向けられたはずである。

晴政はいなかったものの、待ち 伏せしているとも知らずに南部方 の大将は葦名方のすぐわきに布陣 した。1日目に敵第1部隊を攻撃 すると、戦はあっけなく終わった。

秘伝印兵糧攻め返しの術

味方の兵が多く兵糧がきわめて少ないときに、離が兵糧攻めをねらって小兵力で攻めてきた場合は、敵のきそうな場所へ布陣して待ち伏せする。総大将みずから攻めてきたときは、敵第1部隊をわきに兵をつければ驚いて逃げる。うまくいきそうにないときはすぐに降参すればよい。

盛氏が秘伝⑫物見の術を使った ところ、陸前の兵力はわずかに 1 万7000で、しかも総大将の南部晴 政がいることがわかった。

「敵の金が803と多く、味方の兵忠誠度が56と低いのが気にはなるが、寝返りの術を使われたとしても、南部方には逃げる国(羽後)があるゆえ、秘伝⑩欠囲の戦法も使えよう。時が借しい。攻めることにする」

秘伝⑫物見の術

領地が多くなれば、なかには 金の豊かな国もあろう。金を 活用して「様子を見る」命令で まわりの国情をくわしく調べ る。1回調べるのに金10かか るし、密偵が捕まることもあ るが、金1000もあればほとん どの国が見られよう。兵1で 攻めるよりも効率がよい。

陸前に攻め入った葦名勢は、南部晴政の仕掛ける寝返りの術によって5万5000の兵を奪われるも、2日目に32万の大軍をして城下にせまり、晴政は恐怖して遁走した。多くの兵を捕虜にしたため、結局は2000の損害で陸前進出に成功したのである。

中部戦線 オトリとする越中から 金、米を運び出し、さらに遠江駿 河は©型の部隊編成とする。

出撃拠点の甲斐信濃へ、越後上 野から兵23万、羽前および武蔵伊 豆から金、米を運ぶ。

FAN STRATEGY

その他 下野から兵3万9000を越後上野へ送る。遠江駿河を強化するため、甲斐信濃から兵10万を送る。常陸では金180を使って町作り(18から30へ)。

5/32

東北戦線 羽前を兵糧攻めのオトリにするため、兵日万9000を越後上野へ移動。陸前では兵へ金393を施す(兵忠誠度63から79へ)。

対里見戦 武蔵伊豆へ里見勢8万7000が攻め入る。章名勢8万4000 は3日目に降参。その後、甲斐信濃より兵1万で兵糧攻めし、16日目に勝つ。再度占領した武蔵伊豆から兵16万5000を甲斐信濃へ送る。北陸戦線 越中をオトリとするため、兵22万7000を甲斐信濃へ送る。能登の畠山義綱が兵21万6000をひきいてオトリの越中に進攻。葦名方は10日目に降参する。

中部戦線 兵力充実待ち。越後上野で兵14万を雇う。

東海戦線 遠江駿河をオトリとするため、金、米を運び出す。

その他 常陸、下野、磐城では民 へ施し。岩代では米を売る。

-15/Att /s-

東北戦線 南部勢6万1000がオトリの羽前へ侵入。葦名方は4日目に降参した。ただちに岩代より兵1000にて兵糧攻め。29日目に落城させる。再度占領した羽前から兵9万を出撃拠点の陸前へ移動させる。陸前から羽後の南部方を力攻めする。葦名勢は27万7000、これに対して南部勢は5万。11万3000の損害を受けるも、敵総大将を討つ。捕虜は1万5000であった。

東海戦線 オトリにする予定だった遠江駿河に徳川勢31万8000か進攻する。章名方は5日目に降参。降参を見てとった盛氏は、甲斐信濃より兵1万で遠江駿河を兵糧攻めする。勝利後、甲斐信濃へ兵27万4000を送る。

中部戦線 兵力増強中。越後上野より兵24万1000を甲斐信濃へ送る。 その他 常陸では民へ施す。武蔵 伊豆、磐城では金、米の輸送。下野では米を売る。

17. 猛威をふるう欠囲

- 157.0E TI-

東北戦線 羽後で兵3万、陸前で 兵5万を雇う。兵力はそれぞれ21 万、19万となった。

対里見戦 里見勢3万6000が武蔵 伊豆へ侵入する。葦名勢1万1000 は16日目に降参。下野より兵1000 で兵糧攻めし、14日目に勝つ。

北陸戦線 兵糧攻めする予定の越中をいそがしさにまかせてほっておいたところ、越中の畠山勢が11万5000の兵をもって越後上野へ進攻した。しかし、畠山勢の部隊編成は②型だったため、秘伝②ぐるぐるまわしを用い、1万の兵で守り勝つ。勝利後、越後上野から11万5000の兵で越中の畠山勢を兵糧攻めする。敵の兵力は11万1000であったが、11日目にして総大将は能登へと逃げた。

中部戦態 甲斐信濃に集結した兵の数は121万7000。空前絶後の大軍である。守備兵として10万を残し、盛氏みずから徳川家康のいる飛驒(兵力23万4000)を攻めた。徳川方の兵は精鋭なれど、総大将家康が盛氏の仕掛けた欠囲の戦法にかかったため、葦名は大勝利した。味方の損害は5万8000で、捕虜にした徳川の精兵は21万1000。計15万3000の兵が増えたのである。

この夏、盛氏は余勢をかって占領したばかりの飛驒からさらに家康を追い、兵97万で木曾福島へ進攻した(守備兵30万を飛驒に残した)。味方の第2部隊で敵の第2〜第5部隊を10日間で全滅させる。残った第2部隊4万5000は退去させておき、17日目に第1部隊30万1000を敵第1部隊めがけて突撃させる。23日目に、家康は10万6000の兵を残して逃げた。この戦における味方の損害は22万7000であったが、10万6000の敵兵を捕虜にしたため、差し引き12万1000の損害にとどまった。

結局、この夏の一連の戦は欠囲の戦法を使うことで、家康の領地とか国を奪いつつ、兵力も増やせたのである(2回の戦でのべ3万2000の兵が増えた)。

占領した木曾福島は兵糧攻めの オトリとするため、部隊編成を© 型とした。

その他 羽前、磐城、岩代、武蔵 伊豆、遠江駿河では民へ金を施す。 常陸では米を売る。

1574 R EX

遠江駿河を兵糧攻めのオトリとするため、金、米を甲斐信濃へ送る。その直後、葦名方の兵が30万も残っているにもかかわらず、徳川勢が春の報復とばかりに遠江駿河に攻め入った。

――以下次号につづく。



ぜん こく だい こう ひょう TVフィルタード

マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり !! テレビ 画面のギラギラやチラツキがなく なり、単がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャ ラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、自 が楽だョ。全国の人が使ったらいいと思う。

なのかかん むりょう しょう こうか へんびん じゅう 7日間無料使用OK!効果なければ返品自由!!



※小売店の皆様へ

すごい売れ行き/販売店募集中// お問合せは 06-303-415



与から言程

- ■目に有害な紫外線を画面から100%カット
- め ゆうがいど つよ かしこうせん やく 1日に有害度の強い可視光線を約75%カット
- ■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂 さいよう採用
- ■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ■TVフィルターFS II は脱着ワンタッチ!

材型	質名	14 • 15型用	は、強化	スの約半分で、 ヒガラスより強 18・19型用	強しい。
定	価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別作	価格	4,000 _₱	5,000 _円	5,500 _₱	6,500 _m

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、7日間使用し、お気に召 しましたら同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りくださ い。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願 いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ おハガキか お電話で!!

希望する型名() ● 郵便番号·住所

• 氏名·印·年令

〒577 大阪府東大阪市 15市

電話で

東京 03-818-5511 大阪 06-303-4152

株サンクレスト

● 〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

>午前10時~午後6時 京日・祭日

日/午前9時~午後7時 阪 日·祭日/午前9時~午後6時

アン

より充実した誌面 なさん 以下のアン 提供するため トを実施しています。回答は必 ず右のとじこみハガギをご利用 ください。

回答していただいた方のなか から抽選で70名様(各ソフト5 名様)に今月号で紹介したソフ ト(プレゼントリスト参照)を差 し上げています。締め切りは5 月31日必着。当選者の発表はフ 月8日発売の本誌8月号の欄外 でおこないます。

■アンケート

- あなたの持っているMSX は次のどれですか。いずれかの 番号を丸で囲んでください。2 台以上持っている場合や増設日 AMをつけている場合は数字の 大きいほうを答えてください。 OMSX(RAM8K)
- @MSX(RAMI6K)
- 3MSX(RAM32K)
- @MSX(RAM64K)
- SMSX2(VRAM64K)
- 6MSX2(VRAMI28K) ⑦持っていない
- 上の質問の答えが①~④の 方へ。今後、MSX2を買う予 定はありますか。 ①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない
- ❸ 次の周辺機器で持っている ものはどれですか。持っている もの全部に丸をつけてください。 ①ジョイスティック ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型) ④プリンタ ⑤データレコーダ (オーディオ用テープレコーダ
- を代用しているばあいも含む) ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ®持っていない
- ⑤その他(具体的に記入してく ださい)
- 近々、何か周辺機器を買う 予定はありますか。ハイ、イイ エで答えてください。あるとす ればそれは何ですか。③の番号 で答えてください。
- ⑥ MSXでやりたいことを次 のなかから選んで、興味のある 順に4つまで番号で記入してく ださい。
- ①ゲーム ②プログラミング

3パソコン通信 4ワープロ SCG Gビデオ編集 **⑦**コンピュータミュージック Bビジネス 9学習 mその他

- ⑥ 表1のソフトのなかで次に 買おうと思っているゲームを1 つだけ番号で答えてください。
- 表1のソフトのなかで本誌 で特集してほしいゲームを3つ まで番号で答えてください。
- 3 表1のソフトのなかで、あ なたが実際に遊んでおもしろか ったものを3つまで番号で答え てください。
- 9 今月号の記事(表2)のうち、 おもしろく読めた(または役に 立った)記事を3つまで番号で 答えてください。
- 今月号の記事(表2)のうち 読んでつまらなかったものを3 つまで番号で答えてください。
- 動 あなたが持っているMSX、 MSX2以外のパソコンやゲー ム機はどれですか。いずれかの 番号に丸をつけてください。 ①ファミコン ②セガマークIII ③PCエンジン
- ④PC88系 ⑤PC98系 ⑤FM7/77系 ⑦X1系 ®そのほか(具体的に記入) 9どれも持っていない
- ⑩ あなたがふだんよく読む雑 誌を表3のうちから3つまで番 号で答えてください。

ブレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート 回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載 ページで確認してください

No	フレゼントゲーム名	No	プレゼントゲーム名
1 2 3 4 5 6 7 8	ガンダーラ 6 ドラゴンクエスト II (M S X 2) 14 ワールドゴルフ II 20 セイレーン 94 陽あたり良好 96 勇士の教章 98 ハウ・メニ・ロボット 100 燃える// 熱闘野球88 102	9 10 11 12 13 14	ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜・・・103 忍者 104 窓電(サジリ) 105 制勢 106 麻雀狂時代 107 谷川浩司の特棋指南II 108

〈表2〉今月号の記事 23 < FAN NEWS>谷川浩司の将棋指南!! 24 ON SALE 亳糾 25 COMING SOON <FAN ATTACK>ガンダーラ 3 CFAN ATTACK > ドラゴンクエストII 26 FAN CLIP 4 <FAN ATTACK>ワールドゴルフII ゲーム十字軍 〈表3〉雑誌 6 FAN FAN BOX MSXマガジン <ファンダム>ゲームプログラム MSX応援団 <ファンダム > MSXの音楽とサウンド コンプティーク 9 <ファンダム>ファンダムハウス テクノポリス 10 FAN STRATEGY II MSX・FAN創刊 I 周年記念誌上イベント ボフコム 12 LINKS INFORMATION PAGE マイコンBASICマガジン <FAN NEWS>セイレーン 14 < FAN NEWS > 陽あたり良好! その他のバソコン雑誌 ゲームボーイ 15 < FAN NEWS > 勇士の紋章 ハイスコア <FAN NEWS>ハウ・メニ・ロボット 16 ファミコン必勝本 < FAN NEWS > 燃えろ// 熱闘野球 '88 ファミコンチャンヒオン <FAN NEWS >ウルティマ~恐怖のエクソダス~ 18 14 ファミコン通信 <FAN NEWS>忍者 19 ファミリーコンピュータマガジン

15

16

勝ファミコン

その他のファミコン雑誌

	〈表1〉ゲームソフト					
No	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	
1	あけみとモアイの占いセンセーション	26	殺人俱楽部	51	信長の野望く全国版>	
2	あさりワールドRPG(仮称)	27	ザナドゥ	52	ハイドライド 3	
3	アシュギーネ~虚空の牙城~	28	沙羅曼蛇	53	ハウ・メニ・ロボット	
4	アシュギーネ~復讐の炎~	29	ザ・リターン・オブ・イシター	54	覇者の封印	
5	アルカノイドⅡ	30	三国志	55	波動の標的	
6	イース	31	THEプロ野球激突ペナントレース	56	パロディウス	
7	井出洋介の実戦麻雀	32	シャティ	57	バブルボブル	
8	ウィザードリィ	33	シャロム	58	陽あたり良好!	
9	うる星やつら	34	ジーザス	59	ファイアボール	
10	ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜	35	死霊戦線	60	ファミクル・パロディック	
11	ウルティマIV	36	制覇	61	ブレイクショット	
12	FーIスピリット	37	セイレーン	62	プロフェッショナル麻雀悟空	
13	エルスリード	38	ゾイド	63	ボンバーキング	
14	王子ピンビン物語	39	大戦略	64	マイト・アンド・マジック	
15	ガイアの紋章	40	谷川浩司の将棋指南II	65	マース	
16	カサブランカに愛を	41	釣りキチ三平	66	麻雀狂時代	
17	ガリウスの迷宮	42	太陽の神殿	67	マンハッタン・レクイエム	
18	ガルフォース~創世の序曲~	43	ディーヴァ~アスラの血流~	68	めぞん一刻	
19	ガンダーラ	44	ディープダンジョン	69	燃えろ// 熱闘野球'88	
20	グラディウス 2	45	ドーム	70	YAKSA(ヤシャ)	
21	刑事<大打擊>	46	ドラゴンクエストII	71	勇士の紋章	
22	コックピット	47	ドラゴンスレイヤーIV	72	ワールドゴルフII	
23	殺しのドレス	48	忍者	73	R-TYPE(アールタイプ)	
24	サイキックウォー	49	忍者くん~阿修羅ノ章~	74	蒼き狼と白き牝鹿	
25	紫醜罹(サジリ)	50	抜忍伝説	75	アレスタ	

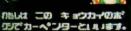
<FAN NEWS>紫醜罹(サジリ)

< FAN NFWS > 麻雀狂時代

<FAN NEWS>制覇

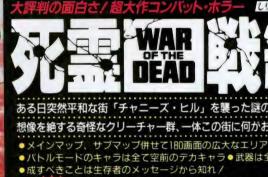














ある日突然平和な街「チャニーズ・ヒル」を襲った謎の怪異現象、 想像を絶する奇怪なクリーチャー群、一体この街に何がおこったか!

- ●バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ●武器は全て現用兵器

© FUN PROJECT, INC. 1987. LISX はアスキーの商標です。

MSX 2 *** 2×ガビットROM S-RAM搭載 RAM64K以上 VRAM128K以上 ■¥8,800 ▶PC-8801版近日登場/

東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ●発売元 TEL. 03-423-7901 (お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで 通信販売 現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ピクター音楽産業構(通信販売係)

資料請求券 MSX FAN 88-6



「カワイクないって、きらわないでくれ。 私は、パリアがついちゃうのだ!!!」



ヴォレビュール号 VOLLER BULLE

さ10.000倍で新発売

SRAM 2メガROM定価¥6,800 • この製品はMS

| は2390年。ここ"亜空間ゲームハウス"は、今や興奮のルツボ。敵を撃破した歓声や、おしくもやられて しまった悲鳴が渦巻き、手に汗にぎる熱戦が繰り広げら れている。中でもファミクル一家の活躍は目ざましい。 でもゲーム大会は、まだ始まったばかり。この先、敵キャ ラも手ごわいぞ――。

→ 一人は、一家総出でゲーム大会に出場する、コミカ ルなファミクル一家が主人公。それぞれがハンドメ イドのマシンに乗り、次々と敵を破壊させて行く。この ゲーム大会が、キミが体験する本物のゲームだ。 ファミクル一家が持ちよったマシンから1台をセレクト すると、いよいよゲームワールドへ出発だ。

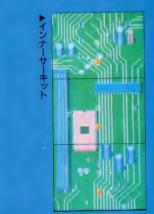
ころで、ゲームを進めていくうちに、「あれっ、あれ 🥌 れ…」と思うエリアが登場。 そう、あの歴史に残る名 作ゲームの数々が背景などにパロディ・タッチで出てく るのだ。思わずなつかしくなったりして…。でも気をゆ るめてはいけないぞ。頭をかかえ込むほど難かしいエリ アも登場する。ファミクル・パロディックは、まさにシ ューティングゲームの集大成だ!

- ★敵キャラ70種類以上
- ★攻撃パターン50種類以上
- ★臨場感あふれるBGM20数曲
- **★全ステージに攻撃パターンも攻略法も** 異なる大ボス10種類
- ★5種類の自機がそれぞれ違うパワーUP
- ★PAC SRAMカートリッジの使用で セーブ機能がつきます











ついに今世紀



制作、発売元

株式会社 **BIT 2** 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3階 株式会社 **BIT 2** 〒EL.03(479)4558 FAX.03(479)4117

BIT² 販売株式会社 〒101 東京都千代田区神田佐久蘭町4-6 斉田ビル3階 11-1 販売株式会社 TFL 03(862)6886 FAX.03(862)2263



「スピードなら私が!番。エッグ マはうしろについているけど、 なれればなんでもないよ。個性 派の人は私ね/」



DUCKS BERRY



「ボクのマシンは利点もないけど欠点もない。ウデに 自信のある人は、ボクをえ



ピーピーケロル号 P.P. KEROL

▼バスディウス



「初心者は、ボクをえら ほう / スピードもわりと あるし、最強の"かくれ 技"が……。」



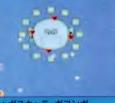
スィエルシャート号 CIEL CHATTE



MINE MIME







▲ボスキャラ・ボヨンボ



▲ボスキャラ・ビッグココア





秀作品は、この誌面に発表してステキ なプレゼントをあげちゃうよ! 送り先:東京都千代田区神田佐久間町 4-6 斉田ビル3階 BIT2販売株 「ファミクルイラスト係」へ。

次回作予告"首斬り館

担当者が首切りをかけて制作中! 乞うご期待!





ダックスペリー号



ピーピーケロル号



スィエルシャート号



が始まった。

MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。 ※製品のお問い合わせは(株)BIT2へ、商品の取扱いはBIT2販売(株)へ。

各種スタッフ募集 #BIT2では只今各種スタッフを募集しております。
群はくはお問い合わせ下さい。第03(479)4558 担当 辻谷







M5X2 (VRAM128K) 4 M ROM ¥7,800



* HYDLIDE BRONZE PACK MSX (RAM16K) HYDLIDEII · HYDLIDE3 SPECIAL SET PRICE ¥9,980



▲ FANTASY TOWN



are registered trademarks of ASCII Corp.

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きで T&Eの製品がお手元に届きます



RAM64K/VRAM128K

3.5" 2DD ¥7,800

© 1987 T&E SOFT

パスワードを使って、他機種のディーヴァで遊ぼう! PC-8801mkIISR、FM77AV、X1、MSX、ファミコン、 YLTPC-9801VM/UV

どんなドラマが待ち受けているのだろうか。

- ★シミュレーションウォーゲームに アクションゲームの楽しさを加え た、ニューアイディアゲーム。
- ★ 2 人での同時プレイが可能。
- ★ストーリーは宇宙を舞台として7 つのストーリーからなり、それぞ れ7機種に割り当てられ、ディー ヴァという一つの大きなストーリ - を形造っています。
- ★パスワードによる各機種間の完全 データ互換を実現しました。これ により、自分の戦力をパスワード の形で持ちだし、他機種に入り込 み、2人同時プレイが可能です。
- ★MSX、MSX2ディーヴァは、 T&E 最強CGツール「ピクセル で製作しました

詩のヒーローになれるル





▲戦略シーン



▲惑星戦シーン

◀艦隊戦シーン



RAM64K/VRAM64K/128K 3.5" 2DD ¥6,800

© 1987 T&E SOFT

- ★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モ ード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの3種類 のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディ ターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラク ターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
- ★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモー ド5 (256×212ドット16色) とスクリーンモード8 (256×212ド ット 256色) に対応しているうえ、さらにスクリーンモード 7 (512 ×212ドット16色) にも対応できるようになりました。
- ★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。
- ★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用された T&Eの最強CGエディターです。



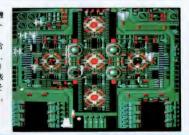
SPACE SHOOTING GAME

C 1986 T&E SOFT



いまだ超えるものなし!感動のハイラスタグラフィックス。

- ★緻密に書き込まれた背景が、1ドット単位にスムーズスクロール。敵機 は最高16パターン切り換えのリアルアニメーション。その動きもドット 単位なら、命中の判定もドット単位!!
- ★2人で共同出撃。2機のストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合 を可能。合体時には、1人がパイロット(ストーミーガンナーを接載)、 もう1人がオブションウエポンを担当。(1人でもプレイは可能です。)
- ★ストーミーガンナーのシールドとは別にプレイヤーの実力をレベルで表 示。50種以上の敵キャラクターを撃破して、レベルを上げましょう。そ して、レベルアップすれば、使用可能なオプションウエポンが増えます。 ★データディスクに途中ゲームデータがセーブできます。

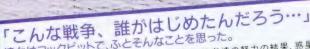


●MSXマークはアスキーの商標です。



製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊か丘1810番地 PHONE 052-773-7770

■通信的 ここののの方は知念書館で料金との 当我・原味をといる事でを 対記の上、 373 4 8 送り 1 たさし、 はいウーフ・メイヤ 1 7 に200 = 1 置き力シンル 17 この 300 万ほ 100 円の 1 では(か0 円分) 1 回ばり上は多か をお送り(ださい ままてのは 1 はの円の 5 切けの上 カッピフルネッモ お送りください 1 ままでける はもあわりします 「足のソフ・ウェアフェーカム・ニー・しょうけっぱい 1 まれ



彼女はコックピットで、ふとそんなことを思った。

人類最初の植民星"太陽系第10番惑星アンナ"。移住者達の努力の結果、惑星 アンナは太陽系で一番の楽園へと変化した。

そして長い月日が流れたある日、惑星アンナの緊急通信回路のランプが点滅した。 "ワタシハマザーコンピュータKEL-13、コノホシノニンゲンハ ワタシガシハイシタ。 ワクセイ(アンナ)/ムジョウケンアケワタシヲヨウキュウスル"

もちろんアンナの住民達はこの要求を断った。そして母星とアンナの間に長い戦い が始まった。そして彼女はKEL-13を破壊し母星の人々を救出するために、最新兵 器である可変アブダンパー"スレイブ・ガンナー"で飛びたった。

リアルなアクション / 美しいグラフィックス /





近日発売予定/

MSX 2 版 2 メガロム ¥6,800



迫力と臨場感あふれる ー・シミュレーション決定版#

- ●現代戦を想定した作戦・戦術級の本格シミュレーションゲーム
- ●いままでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビ
- ●自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)
- ●レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ(ディスク版は29種類)
- ●気軽にゲームの中継・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム 初の、新データ・セーブ/ロード機能(ROM版)

好評発売中!

M532ディスク版 (3.5"1DD)マップエディタ付 ¥7,800 MSX2S-RAM付 版(要VRAM128KB) ¥7,800



MSX FAN大戦略マップコンテスト応募 作品より優秀なマップ32種類を厳選!

限定2.000本

新・発・売・!

【 ラス 2 ディスク版 (3.5"1DD) ¥3,000 マップ作成時に便利なマップ全面表示プログラム付/ ※大戦略ディスク版をお持ちでないとこ使用になれません

殺意がエクスタシーに達する時、ひとつの事件が始まった。

若き実業家ビル・ロビンスが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。 相ついで現われる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か? 手がかりを集め推理の糸をたぐる。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができる

S-RAM

読むミステリーから、プレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた かどうかは、すべて君の腕次第だ。

【ご32ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800

5月16日発売!

MSX2XXX版(要VRAM128KB)

4×500×47,800







ファンドリック・インショナル・イスペンテキューヨン



空が、森が、風が僕を呼んでる!

妹のクリスを捜すために旅に出ていた主人公の プリルは、ある日クリスが魔王バズルにさらわれた ことを知った。彼女を助けるためにプリルは魔城 めざして旅立った。

プリルの冒険がいま始まろうとしている。





新発売!

MSX2ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800



MSX 2版 好評発売中/ 漢字表示(漢字ROM不要

対応

ROM版 ¥7.800/ティスク版(3.5"2DD) ¥6,800

ROM版は





響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル 0593-53-3611

《通信販売》通販を一希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の 送料サービス上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。



表記のソフトウェアフログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無勝コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482



アと恋におちた行徳は脱走を図る が失敗。ツルピアは西夏王・李元 昊との政略結婚を強いられ……。



敦煌



開封

によりツルピアを甘州において西 夏の首都・銀川へ旅立った。

長期大ロケーションを敢行!

シルクロード



●漢人部隊長・朱王礼はついに西 夏への謀反を図り、最後の戦いを 壮絶に挑む。一方、砂漠の石窟・ 莫高窟の美にふれた行徳は、戦火 のなか貴重な文典を埋めることに 命を賭けていく……。



●行徳は尉遅光率いる隊商に加わり、砂 漠の生死をさまよう過酷な旅を続けるが、 途中、西夏軍漢人部隊の捕虜となる。



●官吏登用試験に落ちた趙行徳は 失意の中、街で西夏の女と出会う。 これによって、彼は新興国・西夏 にひかれ旅立つ決意をする。

原作●井上 靖(徳間書店刊)/監督●佐藤純彌

内蒙古自治区

酒泉

西田敏行·佐藤浩市/中川安奈(新人)·新藤栄作·原田大二郎/三田佳子(特別出演)/柄本明·綿引勝彦·蜷川幸雄·鈴木瑞穂/田村高廣/渡瀬恒彦

● 6月25日 鈴全国東宝系劇場にて公開!



- M5X12

 2

 メガROM
- ●PC-8801mkI SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA (5"2D 2枚組)
- ●価格 MSX用/7.800円、PC用/7.800円

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL. 03-432-4471

MSXワールド いよいよ、侵攻

モンディン、ミナクスの死の呪文により、"エクソダス"が鼓動を開始し ブリタニア王国がむかえた史上最大の敵、"エクソダス"とは、何か…!? 元祖RPGの世界は、果しなく険しく奥が深い。

今までの経験が一体どこまで役に立つだろうか。

しかし、「ウルティマ」に挑まない限り、ゲーム・ウォーズの MSX経験値があがることはない/

●音楽● 後藤次利

●ゲームアレンジ●

秋元 康

●オリジナルゲーム●

TM

Richard A. Garriott







2メガROM、バッテリー・バックアップ付(要メインRAM64KB、VRAM128KB)

好評発売中▶ファミリーコンピューター用ソフト・カセット「ウルティマ」¥5,900 円59√5910

オリジナル腕時計とTシャツをそれぞれ50名様に抽選でプレゼントいたします。

パッケージに付いている応募券を切りとり、官製はがきに貼って、ほしい商品 (時計かTシャツ) を明記の上、下記の宛先にお送り下さい。 尚、発表は発送をもってかえさせていただきます。

●締切:6月30日(当日消印有効) ●宛先:〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 ㈱ポニーキャニオンPONYCA事業部 ウルティマFCプレゼント係

☆ ポニーキャニオンショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

ご希望の①ソフト名 2機種名 ③メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料 300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい。

現金書図の場合 ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご 記入の上お申込み下さい。

部便振替の場合 お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、ご覧の雑誌名及び住所、郵便番号 氏名、年令、電話番号、をフリガナ付きで必ずご記入の上口座№東京9-108152 ーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい。

※お届けは、5月末になります。

※お願い:商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換 は一突動下さい

ポニーキャニオン ショッピングクラブ 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 203-258-5566





8ビット・パソコンで最強と評判の 「谷川浩司の将棋指南II」が ついに MSX 2バージョンで登場!













- (4)得意戦法を持ったキャラクターと対局でき、しかも指し手が驚 (ほど早くイライラさせません。
- 実戦向き「詰将棋」40題と「次の一手」20題で谷川浩司があ なたの棋力を判定します。
- 棋力アップのために豊富な拡張機能が付いています。
- ●手戻しと再現 ●盤面反転
- ●棋譜入力(人間対人間モード)
- ☆入門者から有段者まで楽しめ、確実に強くなる内容に なっています。
- ●対局(入門者~2級向き) 序盤の勉強に最適
- ●次の一手(初段~四段向き)……中盤の勉強に最適
- ●詰将棋(5級~二段向き) 終盤の勉強に最適

谷川浩司の棋力認定書発行!

「詰め将棋」40題と「次の

一手」20題を解 いて同封された

応募券で申し込 むと、谷川浩司 が棋力を認定して



抽選で5名に谷川浩司直筆サイン入り屋子プレゼント!

50名にサイン色紙をプレゼント! 棋力認定書をお申し込みの方、 先着50名に谷川浩司サイン色 紙を、さらに抽選で5名に谷川浩 司直筆サイン入り扇子をプレゼ







1メガROM(要メインRAM64KB、VRAM128KB)

好評発売中▶PC-8801 5"2D ¥7,800 M78C5110 ▶ファミリーコンピュータ用ソフト・カセット ¥5,500 R55V5914 ▶ディスク ¥3,000 L30V5912



販売元/株式会社 ポニー キャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

札幌支店/011-232-5151 仙台支店/0222-61-1741

大阪支店/ 06-541-1971 広島支店/082-243-2915 東京支店/ 03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111 福岡支店/092-751-9631 ニッパンボニー/03-667-3741 **PONY CANYON INC.**

株式会社コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交310号 Phone: 082-263-6006 Fax: 082-263-6049

全BROUNDの壮大な世界 驚異の超高速スクロール 進化する多彩な特殊兵器 壮大なるオリジナル・デモ 心理構造を突く攻撃パターン 巨大奇形植物群、怒濤の攻撃 どぎもを抜く大迫力サウンド アレスタ設定資料集付き





砕くぞ、巨大地上要響





闇の大河を飛べ、



荒れ狂う敵の攻撃!



これがバイオ・サイバーだっ!



プラズマボール、大出力!



SUPER BIO-CYBER SHOOTING



¥6,800 アレスタ



MSX 2 RAM16K以上 VRAM128K

MSXマークはアスキーの麻様です。 メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを 搭載したROMカートリッジです。

安い、速い、面白い ディスク・マガジン 近々発動開始!(仮題)

誌面じゃ書けない面白さ。体験しなくちゃ、 わからない。ゲーム満載、情報迅速、驚天動 地の980円 / (予価)

MSX 2. 200

のーみそコネコネ COMPILE

創刊周年記念榜別謎上イベント

創刊1周年の感激の思いにひたっている間に、もうつぎの1年のことを考えてる。この夏は? そして秋には? いったい「MSX・FAN」はどんな雑誌になっているのかな。イベント会場で、読者のみ

んなに会って、話したことを十分活かした雑誌にしたり。だから、近りうちにまたこんな機会を作ろうと思う。MSXの世界がこれからもうんとひろがることを願って、「MSX・FAN」はがんばるぞ!

先月に引きつづき、イベントの報告をしよう。今回は名古屋、 大阪、広島、福岡の4か所だ。福岡の1日目をのぞいて、すべて 晴れ/ ちょうど桜が咲く直前のわくわくしたお天気でした。

創刊1周年記念イベント

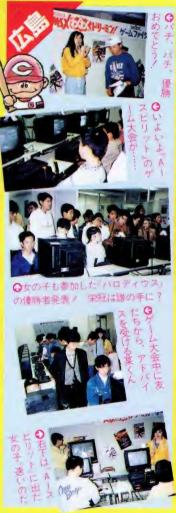
下にババーッと紹介しているのはイベントの記録写真のほーんの一部。スペースがなくてこれしか載せられないけど、当日の会場のようすが伝わってくるでしょ。とにかく「パロディウス」と「激ペナ」

は異常に人気があった。広島では「A1スピリット」のゲーム大会に人気が集中。というわけで、イベントに来てくれた人みーんな、ほんとうにありがとう、そして近いうちまた会いましょう/

地区	日程	会 場
東京	3月19日土20日日21日月	日本科学技術館
名古屋	3月29日火	栄電社テクノ名古屋店
大 阪	4月2日生3日日	ビジネスセンター三水アネックス
広島	4月2日土3日日	ダイイチバソコンCITY
福岡	4月2日生3日日	ベスト電器福岡本店









けてきたプレゼントも、ついに今月で終わりだ。

1年間のご愛読に感謝して、読者のみなさんに1年分 (1日1個合計366個)のプレゼントをしよう……そう思 って、引きつづき各メーカーさんやソフトハウスの方々 にご協力をお願いしたところ、とうとう考えていたより もたくさんのプレゼントを提供してくださったのだ。当 初の予想をはるかに超えて、3か月合計で459名ものみん なにプレゼントできるようになっちゃった。メーカーの みなさん、ほんとうにありがとう。Mファンはとっても うれしいです。だから、みんなも感謝の気持ちをい一っ ぱいこめて、どんどん応募してほしいのだ!

さて、このプレゼント企画は4月号からの連続企画だ ったよね。だからプレゼントの番号が70からになってい る(間違いじゃないのだ)。

大事な締めきりのほうは、すべて5月31日。3か月連続 墓集の①~⑤のプレゼントの募集も今回で終了。どれに 応募しようか悩んでいたキミも、ついに決断の時が来た というわけ。4月号から共通で使えた応募券は、今回です べて使いきってほしい。もう、取っておいてもしかたな いのだ。「正しい応募のしかた」をよく読んで、間違いの ないように応募してね。

正しい応募のしかた

今月のプレゼントは4~6月号連続。で、今月はその 最後の6月号、ラストチャンスなのだ。ここでひとつ 注意、応募券は3号共通して使える。だから、4月号 や5月号の残りを今月の応募に使える。有効に使っ てね。締めきりはすべて5月31日だ。当選者の発表は 4~6月号とも7月8日発売の8月号。それでは、応 募方法のきまりをよく読んで、官製ハガキに応募券 を1枚貼つて送つてほしい。貼つてないと無効にな ってしまうので注意ね!

①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書く)

- 2)名前と住所と電話番号(都道府県名と名前のふりがなも)
- ③所有機種名とRAM容量
- 4年令と職業、学年
- 5MSX・FANへのメッセージ

●ハガキの送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX·FAN」編集部 創刊 | 周年記念プレゼント係

前号からつづいてプレゼント70番からね

開発した充実のア

クションRPGな



アクシダの子 M

3不滅のRPG。

ヘンタッチ







のイースの本 6 冊を求めて不 思議な冒険をする。M2/



サイキックウォ



€これがなくて はMSXは始ま らないというR PG. M2/R



****ツタン・



なAVG を 推理文



ーショ **り**ひとりでやるよ り何人かで得点を ンの 競って、楽しみた いボウリングゲ / MI/R





NOVELMARE

3パズルを解けば、 ムフフ画面が見ら れる。M2/D

ノベル ウェア ポスタ-システムサコム

3サコムで開発 中の小説ソフト のポスタ-



○恋人と遊んで も家族でやっても楽しいほんも

ののバズルなのだ。M2/D



るアクションゲ ーム。MI/R in ●ハイドラ3の記念

のフランス製の ヘビがでかくな



者フレセン 応募券









よいとこ タイトー 3 名

◆地獄に落ちた仲間を助けるた めに佐吉は進む。M2/R

5 名



M − / R 現する映画が原作。



5名



●番外編も発売 になるほどファ ンが多い、統合 (?)ゲーム。M 2/D





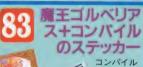
考えさせ、 いうべき、 の原点と



3名

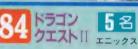


G。M2/D ゾの敵を倒すRP M 2





Gきれいでかわいい リーナ姫を救うAR PG. MI/R



●究極 ドラク M 2 ORPGO



うっでいぽこ



○人形のぽこと とぼけた敵キャ ラたちが登場す るアクションR PG_o M2/R



PG. M2/D

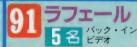
ドリィ **○**元祖RPG。

M2/D

27 11



ナドゥ」を超さ 作。M-/R





Ġ



Gエッチ刑事の AVG. M2/

イン・ビデオ





CTA







う図鑑。は フェア

東宝株式会社

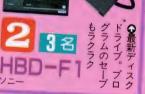


[□] のNEWSでも紹 のAVG。今月号 のAVG。



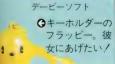






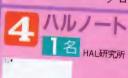








3 名アスキー ○ファミコン版を 中心にした「ウィ ザードリィ」のヒ ント本なのです



HALNOTE

●本格的なアプ フト。 М 2



●便利で楽しいグ

リットーミ ラフィックツール。

長かった3か月連続の企画も今月で終わり。八ガキの山にただいま奮闘中です。で も、はずれちゃった人の中からMファンの特製スタンプを抽選で500名のみんなにブ レゼントしま~す! 大量なので、発送をもって当選の発表にかえさせてね。

THELINKS INFORMATION PAGE

Mild Mitte

通信での会話

チャットはだからやめられない!



Mファンのイベント中に、リンクスのチャットを特別に解放。会場に来た人やリンクスの体験店にいる人、家にいる人がわいわいチャットを楽しんだ。今回はその報告!

世の中に チャットほど 楽しいものはナシ

もう1か月ちょっと前になっちゃうけど、MSX・FANの東京でのイベントでやった、リンクスのチャットを紹介しようと思う。

リンクスではふだんは時間帯を決めて、『A1クラブ』の中でチャットをしているのは、すでに知っていると思うけど、イベントの期間中特別に解放して、会場に来た初めてリンクスを体験する人といっしょに、みんなでわいわい楽しんだんだ。

右の欄にはそのときの、ほんのほんの一部分を掲載。東京にいるリンクスの〇〇M〇さんと福岡のベスト電器に遊びに来ていたきょうへいくんとお店の村上さん。突然、静岡の家からチャットに入って来たK、Sさん、東京の会場に来ていたカップルのしんご&IX. さんたちのようすを、3月19日の午前11時すぎから順をおってピックアップしてみた。

このあと、ずっと追っていくとかずこさん(京都)、ぶんちゃん(東京)、ポンチ(埼玉)、かみさま日E(大阪)、でーもん(東京)、みなみさん(福島)ほか、ほ~んとにたくさんの人たちが参



加している。

チャットっていうのはリンク スを通じて、何人もの人が同時 に会話をするというもの。会話 っていっても、声でするのでは なくて、キーボードから入力し たものでする。だから、自分が 入力しているうちに誰かが先に 入力している場合もあるし、そ の逆だったりする。それに2人 で話してるのではなく何人もの 人がやっているわけだから、話 がときにはちんぷんかんぷんに なってしまうことだってある。 でも、そんなところがおかしい し、とまどっているみんなの顔 が見えるようで楽しいんだ。

だから、イベントに来て初めてさわった人も、おもしろくなっちゃって、ず~っとやっている人もいたし、いままでチャットではよく知っていたけれど、会場で初めて顔を合わした、という人もいたんだ。そばで見ていて、なんだかほほえましかったな。まだ体験していない人はぜひ、どうぞ/

MSXわくわくドリーミン/ イベント中のチャットより

福岡・きょうは博多のベスト電器に来ています。リンクスフェアをやっています/きょうへい東京・おおっ、きょうへいおったか/SLEEPY COMO

福岡・ベストマイコンの村上さん、早くしてね/きょうへい東京・こちら、「MSXわくわく

東京・こちら、「MSXわくわくドリーミン!」の会場。福岡どー ギノ/SLEEPY COMO

福岡・東京の会場どうぞ/きょ うへい

東京・こっちではガーリーやっ てるよ/SLEEPY COMO

福岡・こっちでも、今からガー リー体験フェアするんだ〜い! これからベスト電器の村上さん が参加してくるよ! きょうへい 東京・村上さ〜ん! SLEEPY COMO

福岡・お待たせしました。村上 で〜す/ベストマイコン

東京・村上さん、こちらは天気 がいいんですけど、そちらはど うですか? / SLEEPY CO

福岡・SLEEPY COMOさん、 こちらも天気はいいですよ/ベ ストマイコン

福岡・コナミのパロディウス、 もうやった? めっちゃ、おもし ろいよ/きょうへい 東京・パロディウスはへんたい てきにおもしろいね!/ SLE FPY COMO

福岡・ぼくは、ガーリーのメンテに行きますから、あとは村上さんお願いします/きょうへい東京・リンクスで知りあったというカップルが会場に来ていたよ/SLEEPY COMO

静岡・K, Sです。よろしく√ K. S

東京・K, Sさ~んっ!/しんご&IX.

東京・お〜い、きょうへいちゃ 〜ん/SLEEPY COMO 福岡・オーイ、イルゾー/きょ うへい

この会話文はイベントの3日間 の記録です。A4のプリンタ用 紙に400枚以上もあるのです!



○イベント会場でのようす つい技話に

『A1クラブ』に Mファンの 建物ができた/

ついにというか、やっととい うか、4月に『A 1 クラブ』にM ファンの建物ができた/ いま までゲームプラザにあったもの が「A 1 クラブ」へ引っ越しした のだ。引っ越しにあたって最初 はでかいビルにしようか、それ とも奇抜などっかのディスコみ たいなのにしようか、いろいろ 迷ったんだけど、ひとまず下の 写真のような赤い屋根のかわい い家にすることで一件落着。み んながいつでも気軽に遊びに来 られるような、あったかい感じ にしたつもり。

さて、引っ越しをしてもメニ ユー内容はおなじみのまま。人 気集中のファンダムに掲載した ゲームプログラムのダウンロー ドのサービス(無料)や、めいお う星通信などもますます充実、 というわけ。これからのMファ ンを生かすも殺すも、みなさん のご協力しだい、ぜひ今後とも よろしく/

クス内のイベント情報)

毎金曜 夜9時

●NWG『AIレーシングクラブ』チャンピオン勝ち抜き戦

毎週金曜日に人気NWG(ネットワークゲーム)『ミッドナイトラリ ー』と『A1グランプリ』を開催。『ミッドナイトラリー』は5/13、27日 に。『A1グランプリ』は5/6、20と6/3。好評につき、先月にひ きつづいて今月も『A1クラブ』で実施。今月はいったい誰が栄光の 座に輝くか!?

THE LINKS

5 /28

●NWG『ガーリーブロック』ランキング大会

それぞれ違った機能をもつパーツを組み合わせて自分のオリジナル ロボット「ガーリー」を作って敵と戦うというのが『ガーリーブロッ ク』だ。この敵というのが、じつはたんなる敵キャラではなくて、こ いつもどっかの誰かが組みたてた「ガーリー」なんだ。見知らぬ人と 話ができるのが通信なら、こんなふうにやっぱり見知らぬ人とゲー ムできちゃうというのも通信、というわけだね。これはその「ガー リー」たちによるランキング争いだ。上位の「ガーリー」には、も ちろん賞品が用意されている。ぜひ、挑戦!

開催中

● A1クラブ・オンラインAVG 『竜宮帝国の逆襲

先月号で紹介したオンラインのアドベンチャーゲームだ。『A1クラ ブ』の街の地下、奥深くにさらわれてしまった、おとひめさまを教 出するのがゲームの目的。地下迷路には、イカやタコなどの敵、不 思議なおじいさんやカメなどの味方がキミを待っている。話しなが ら情報収集しつつ、敵と戦いながら先へ進もう。グラフィック対応 のリンクスでなければ味わえない、新しい通信の世界なのだ!

その他

●NWG『ディーヴァ~ドクターアマンドラ~』ゲーム大会

超人気のシミュレーションゲームの『ディーヴァ』が、通信用に衣 替えしたバージョンがこれ。自分が戦う相手は、もちろんオンライ ンでつながっているどこかの誰か。ゲーム参加は同時に8人まで。 自分以外の7人を敵にして戦うのもよし、誰かを味方にして2対6 で戦うのもOK。すべて、チャットをしながら決めていく。本格マ ルチプレイNWGは、リンクスでしか遊べない! (日程などの詳し いことはリンクス内で、お知らせします)

MSX·FAN·NETへようこそ!



OMファンの建物の中に入るといつも のメニュー画面になるのだった



ったMファンの建物。

赤い屋根がかわいい!

引っ越ししたMファンのコー ナーでも、引きつづき自由なお しゃべりのめいおう星通信をや ってる。できるだけたくさんの 人のメールを掲載したいので、 これからもよろしくね。

今月は3つ。いずれも新人か らの初メール/

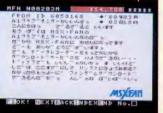
■MSX·FAN·NETのメニ The LINKS — A1クラブ — MSX・FAN・NET — ファンダムプログラムサービス — ソーン・メニュー



コミュニケーションボート

かせチリルテク ゲーム Q & A 新作ゲーム情報 ブログラム Q & A めいおう 重通信 前号までのアフター 次号のお知らせ





ね

(0,7727 #9/22 5736-20/24 -AMF 61824/7 | 3/2 3 3 4 6 MSXEAR

セノ M MEXTHACKING SHAP N

ほ



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネッ トワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、 リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか 電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係

〈電話〉 075-211-3441

発 売 中



夢と冒険のあふれるファンタジックAVG



マイクロキャビン ☎0593-51-6482

媒 体	200
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	7.800円

魔王パズルの影がプリルと森の動物にせまる

冒険好きなトビネズミの少年プリルが、妹を魔王の手から救い出すコマンド選択式AVG。ゲームの世界は8つのエリアに分かれている。

ある日、行方不明の妹クリスを探す旅の途中で、プリルはセイレーンの森にさしかかった。そして中にある広場で、生きたまま石像にされた数多くの動物たちを発見した。さらにその足元に、クリスが持

っていたブルーの宝石「セイレーンの聖石」が落ちているのに気がついた。そして森の長老であるモルグじいさんから、それがパズラードに住む魔王パズルの仕業であり、クリスも、パズルに捕らわれていることを知り、プリルはパズルを倒すことを決意した。

ラリル

気をつめこんだような少気をつめこんだような少気、クリス・クリス・クリス・クリス・クリスは、セインの森を平和に導く力をらわれてしまったのだらわれてしまったのだ。



○これがクリスの持っていた不思議な宝石

生き残った動物たちの協力 を得ながらパズラードに向か うプリルの前に、4つの耳を 持つウサギ、時間管理人のポ トムが現れた。そしてパズル は明朝きっかりに、クリスを わがものにするだろうと言う のだ / タイヘンだ / なん とか森に平和を、そしてクリ スをとりもどさなくちゃ。

時間管理人ポトム



モルグじいさん



3セイレーンの時間 **④**ブキミの森のはず の主。ブリルにさま れに立っている、物 さまな情報をくれる 知りのおじいさんだ



○森の中で苦しんでいるやまあらしくん。親切にしておくこと



Qビーバーさんには、いろんな物を細工する技術を教わる

プリルを助ける動物さんたち

自然の国の広場ですが、何やったくさらの前衛の正確が立っていま

そるで本語のような、意味なできなりの動物ともの意識です。



17、 無に強かあります

だ、意に重かる ケダイ

○小川で出会う、親子のカエル。 ハイジャンプの技を教えてくれる



○キツツキからは、事件の情報と 木の実を手に入れられる

フェアメルでのセイレイさんのメッセージとは



●いつも思わせ振りなことを言うポト ム。セイレイさんて、どこにいるのさ

ポトムのアドバイス(?)で セイレーンの天上界、フェア メルにやってきたプリルは、 そこで金色の髪を持った美し い女性、セイレイさんに出会 った。

セイレイさんによれば、ク リスは、セイレーンを平和に 治めることのできる唯一の者 であり、彼女を助けようとす るプリルの旅は、パズルの妨

害のために、困難 をきわめるだろう ということだった (前途多難だ)。そ してセイレイさん は、セイレーンが 元の平和な世界に なることを祈りな がら、プリルに魔 法の鏡をたくすの であった。



○セイレイから授けられた魔法の鏡は、後半にな って、プリルの危機を救う重要なアイテムだ

セイレイ



○フェアメルに住む美女。プリル にメッセージと魔法の鏡を与える。 名前のとおり精霊なのかもね



○セイレイの使いのユニコーン。 彼もまた、プリルに重要なアイテ ムを1つ授けてくれるのだ

は~いセーブの時間

ゲームを途中でセーブしたい ときには、コマンドの中の「呼 ぶ」を選択して「セーブうさぎ」 を呼び出せばOK! ただし状 況によっては、なぜかしら彼が 現れないことがあるので、その ときはあきらめよう。



ゲーム中にも微揚する

フェアメルから 無事に帰ることがで きても、ここからがゲーム の後半にさしかかる危険な場 所なのだ。ここは地底メイズ になっていて、知らないうち に引きこまれてしまう(とい うか、ここをクリアしないと 先に進めない)のだ。とまどう 間もなくプリルの生命をねら うパズルからの刺客が、つぎ つぎと襲いかかってくる。突 然進路を阻むモグラや毒針を



○やたらにでっかい大トカゲ。武 器をまちがえなければ大丈夫だね ●画面は開発中のものです。

ふりかざすサソリ、そして最 も怖い凶暴で巨大な大トカゲ。 敵の数は多くないが、絶体絶 命ギリギリの闘いをくぐりぬ けなければ、クリスを救い出 すことはできないのだ。



その毒針をくらってしまうだろう



○コフラは手強い相手だ あせら す、じっくりかまえていこう

【エリア6~8の 名場面ビックアッフ

強敵テンとの対決、決死の大 水柱突破、そして人間の少年ラ トクやかずかずの動物たちとの 出会いなど、プリルの旅はどん どん続いていくのだ。はたして プリルは魔王パズルを倒し、ク リスと再会することができるの だろうか……。



○パズルを倒し、クリスを救い出した プリルの笑顔。かわいいでしょ♡







リルと同じ勇気ある少年だ



203-591-4557

媒 体	200
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	5.800円

ひだまり荘、バス・トイレ共同 を分ない付き、陽あたり良好

テレビやマンガで大人気の 『陽あたり良好/』を題材にし た、コマンド選択式のアドベ ンチャーゲーム。

明条高校に転入してきたキ ミが、下宿屋「ひだまり荘」に 引っ越してきたところからゲ 一厶が始まる。最終目的は行 方不明になった「ひだまり荘」 のマスコット、ネコのタイス ケを探すことだけど、その目 的自体ゲームがある程度進ん でからじゃないとわからない

ようになっている。タイスケ 失踪事件に遭遇できるかどう かは、登場人物達との日頃の 付き合いかたが決め手になる のだ。「ひだまり荘」と学校を 往復しながら、出会ういろん な人と仲良く行動できるよう になれば、きっといい結果が 得られるはずだよ。

とりあえず、スタート地点 の下宿の仲間とコミュニケー ションを取って、はやく友達 になろう。



あえずチャイムを押してみよう



○ここが「ひだまり荘」の玄関だ。とり ○にこやかに出迎えてくれたのは大家 の水沢千草さん。これからよろしくね

ひだまり荘の住







有山 高志



○気はやさしくて力 持ちを地でいく男

サムたけど力いっはいスケ すこいくいしんぼうて、いつも ゲームの鍵を握る重要人物た はんのおかまをからっぽにする



り荘」のみんなの親友なのです



○「明条高校」の先輩で、圭子ちゃ んのお兄さん。とても妹想いで、 圭子ちゃんに何かあると姿を見せ ることがある。野球部のエースで キャプテンもしている青春野郎だ



○メンバーの中で最も存在感か薄 い男の子勉強と読書か好きて、 趣味はパソコン 部屋をノックす ると「読書のじゃまをしないでく れ」という真面目なやつなのだ



ろんなことを教えてくれる女性

宿や学校で、仲間との を情を深めよう

ゲームを進めていくうえで いちばん重要なのはみんなの 信頼を得ること。だから意味 もなく冷たくしたり意地悪を してきらわれちゃうと、いき なりゲームオーバーなんてこ とになる。相手の性格や趣味 なんかを観察しつつ、ときに はハンバーガーをおごったり、 参考書を貸してあげたりする とやがてみんなはキミにプラ イベートな相談をもちかけて くるぞ。そうなったら悩んで いる仲間をほっといてはいけ

ない。真面目に相談にのって あげようね。ラブレターを渡 してほしいなんて頼まれたら、 こころよく引き受けてあげよ う。

「明条高校」もゲームの大切 な舞台だ。とくにグラウンド や廊下では圭子ちゃんと仲良 くなるチャンスがあるから、 いろいろと話をしよう。デー トに誘ったりできるし、思わ ぬ事実を発見できるかもしれ ないぞ。



●学校内はみんなと話をするチャ ンスが多い。放課後にこまめに歩 きまわるといいみたいだ



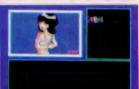
○グラウンドで圭子ちゃんに会った。 デートに誘っても怒らないかなぁ



○応援団の部屋の前で伸に呼びと められた いい所ってとこだろう



○勇作に相談をうけた ボクもか すみちゃんのこと好きだしなぁ~



○あれっ! 着替え中だったの? ○いきなりかすみちゃんに見つか 事故です、ゴメンしてちょうだい ってしまった ますいよなぁ~



○行き着いた先は女子更衣 室えつ、のそくって?



○やたっ! 圭子ちゃんか 着替え中 でもやはいよな





セに本棚……。高校生らしい部屋だね ど、本当は違う目的に使っているのだ



○これがキミの部屋。怪獣やアイドル ◆伸の部屋には天体望遠鏡が置いてあ のポスターにパソコンが | 台。ラジカ る。本人は星を観測するためと言うけ



外で話をしようかな! STREET, MANY STREET, WITH STREE



◎かすみちゃんの部屋は女の子らしい ◎勇作の部屋はトレーニンク器具かあ あんまりシロジロのそいちゃ悪いからって、いかにも男の部屋ってかんし いたんはあまり部屋にいないみたいだ

タイスケを探し出して ハッピーエンドをめざせ

このゲームにはエンディン グのパターンが何種類かある。 ちゃんとクリアできれば下の 写真(真のエンディング画面) が見られるのだ。突然いなく なってしまったタイスケを見 つけることができれば、きっ とハッピーエンドを迎えるこ とができるよ。





97



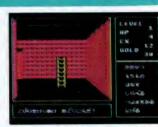
3D迷路でモンスターと戦うだけではない!

ダンジョンの魔王ルウを倒し、ドールの街に平和をもたらした勇剣士ラル。彼のことを人々は忘れ、平和を当然のこととして生活していた。しかし、魔王ルウは復活してしまったのだ。再びドールの街を救ってくれる勇者はいないだろうか。というお話。

前作「魔洞戦紀」をクリアし

たときに出るパスワードを打ちこんでプレイすれば、ゲームの進行がかわることが大きな特徴。もちろん『勇士の紋章』単独でもプレイできるけど、前作から継続してプレイしたほうが楽しさ10倍って感じかな。

3Dのダンジョンでモンス ターと戦い経験値を上げて、 アイテムを集めて秘密を解く、いわゆるRPGという基本設定は前作同様だけど、元々のファミコン版にもなかった地上の2Dマップが付いた。この地上マップがかなり広くて、登場人物も多いのだ。そして、ダンジョン内での行動によって地上の状況が変化するのがおもしろいところだ。

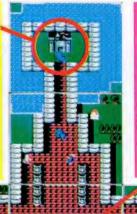


●ここは地上 | 階 目の前には下に 降りるためのハシゴのように見える 階段、左に道は続いていて、すぐそ ばにまたとびらがある

ドールの

城

ここが、ルウに占拠されてしまった。中にはモンスターがうじゃうじゃとはびこっている。地上4階、地下4階の全8階建てのダンジョンだ。まずは上に登っていく。



神殿

HPの回復と解毒ができる。傷の深さによって値段が違うのが合理的? また祈りをささげるということもできる。これはあるアイテムを持ってないと効力がかい



○ゴールドがないときは 治療してくれないよ

交易所



武器、防具、道具を売ったり買ったりするところ。オノ、細身の剣、ヤリ、肩の盾、革のヨロイ、くさのつゆ、死の杖などなど。値段は20ゴールドからいろいろ。







「日番 街の出口をふさいでいるやつら。外に出たくても出られない。 ただし、前作クリアのパスワードでプレイすると……。





●前作から継続してやると こんなにいいことがある

RPGなんだからこんなふうに攻略すれば…

武器や防具を買って、その あと忘れずに装備したら、地 上1階に入る。出口付近でう ろうろして弱い敵をたくさん やっつけ、HPが少なくなっ

たら、街の神殿に戻って回復 してもらうというようなこと を、くり返していればレベル がどんどん上がる。ただし、 ゴールドがたまらない。前作 と違いモンスターはゴールド を出さなくなったのだ。そこ で宝箱を探しださないといけ ない。ゴールドをためてより 強い武器や防具を装備しよう。

レベルを上げゴールドをため たら、つぎはアイテム探しだ。 特に便利なのが手鏡。自分の 周囲のマップを表示すること ができる。



→最強の表備で必要なアイテムはみ んなある。レベルはまだ上がる



○つきのレヘルまでどれたけ経験が 必要かを教えてくれる



◆宝箱の位置をおぼえて、ゴールド 集めを何度もやればすぐリッチマン



○ の 前囲を手鏡で見られる。 撮影 してつなげればマップになる

出てくる出てくる。モンス ターは30種類以上いる。人間 が魔力でモンスターになりさ がったヤツや、生物出身のヤ ツ、幽霊のようなヤツ、無機 質なヤツなど、おどろおどろ

しいのがいっぱい。

地上1階から地上4階、地 下1階から地下4階と先に進 むほど強いモンスターが出て くる。いきなり地下へ行って も歯が立たないぞ。



した。ネバネバするので注意しよう





うなり声が特徴



で攻撃してくる



◎ナメクジが巨大化 ◎たまに猛毒をはく ◎闇に光る眼と低い ◎鋭い針と大きな羽 ◎戦士の白骨死体が ◎歴戦の勇士のなれ ◎お金に目がない。 魔法でよみがえった のはて。すぐ逃げる 逃げ足が速い







えてしまうみたい





てじつはモンスター て魔法で攻撃する



こいつも猛毒をはく 獣半人のモンスター て手下になった







●動きはにぶいけど、 毒が強力だ

ドールの街の外には何がある?

ふんいきは「シャロム」のような感じ の地上の2Dマップ。歩いていても敵 とは出会わなかった。うろうろしてい る人々に話しかけると、ダンジョン内 のことについてヒントをくれる。

橋が壊れてしまっているところがあ

り、いかにも向こう岸に何かがありそ うだ。カンタンに橋を直すことができ るので、試してみよう。

木がじゃまをして最初からすべての マップを見ることができないが、ダン ジョンでの行動で何かが起こる?



てくれた。どうでしょう? れそうにないなあ



○女の子が橋について教え ○木がじゃまで泉にはさわ





アートディンク ☎0474-77-7541

	媒 体	200
	対応機種	MSX 2専用
i	VRAM	128K
	セーブ機能	ディスク
	価格	7,800円

鏡の国の爆

ある日、届いた木箱を開け てみると、中にはかわいい口 ボットが入っていた。鏡を見 つけると、ロボットはその中 にするりと入っていった……。

軽快なRGMで始まるこの ゲーム、キミはロボットとと もに、鏡の国に仕掛けられた

時限爆弾を時間内に処理しな ければいけない。

ロボットはキミが操作した あらゆる行動パターン(動作、 物の上げおろしなど)を項目 別に分類し、記憶していく。 そして似た状況や地形に遭遇 したとき、記憶している行動

> を思い出し、どう動け ば最もよいかをロボッ ト自身が判断し、実行 するのだ。たとえば、 ロボットが障害物とぶ つかったとき、左に曲 がるように動かすと、 次からは障害物にぶつ かれば勝手に左に曲が れるようになるわけだ。



0 to-7" Z 10 カルチャー A ひ カルチャーB

MAIN MENU

Bに数値化される。メインメニューのそれ行き止まりなどの複雑な処理はカルチャー はそれまでの数値を抹消できる

ロボット

ロボットはテンキーまたはカー ソルキーで4方向に動き、スペー スキーで物の持ち運びができる。 また光がエネルギー源なので、暗 閣の中はパワーの消費が激しく、 エネルギーの補給ができない。補 給するためには、光の中で停止す ればいい。

左側

メイン画面。ロボットが上下に 動くたびにスクロールする。画面 の黄色い部分が光の当たっている 部分で、それ以外の部分が暗闇な のだ。鏡の国は全部で9面あり、 それぞれしつずつ時限爆弾が仕掛 けられていて、時間切れかエネル ギー切れになるとゲームオーバー。

○「鏡の国の爆弾をはすしに、ロボットは鏡の中 へと入っていった」という設定だ

鏡の国には光の当たる部分 とそうでない部分がある。口 ボットは明るいところでは自 由に操作できるが、暗闇の中 では制御不可能(物の取りは ずしは可能)となる。つまり、 暗闇ではそれまで学んだ行動 パターンをもとに、ロボット



自身が次の行動を考え、実行



くの動作をさせておくこ

また、ロボットは暗闇の中 で行き詰まると、キミのほう を見つめてきて、そのときは、 1度だけロボットの向きを変 えることができる。自分の思 い通りにならないと怒るのは まちがい。うまくいかないの は教え方が足りないからだ。



ところはロボットま

ないのだ。 がんばれ!



のキミに向かって困りはてている 顔をするのがなんともいじらしい



☆念願のクリア。ロボットよ、オ レのしごきによく耐えてくれた



○ロボットはよろこび、かけずり まわり、結果を見せておじきする

鏡の国のMAP1とアイテムを紹介しよう

いちばんやさしい面。まず 光の中でできるだけ動いて I Q値を高めておこう。60もあれば暗闇も難なく通れるはずだ。ただし、IQが高すぎると、ロボットが行動を複雑に考え、単純なところも迷うことがある。また暗闇ではすぐにパワー切れになるので、光の中で十分充電しておこう。



時限爆弾

●これを取りはず すのがこのゲーム の目的。ここまで の道のりは遠い



爆弾処理装置

今これを、時限爆 弾の中に入れたら Ⅰ面クリアとなる わけだ



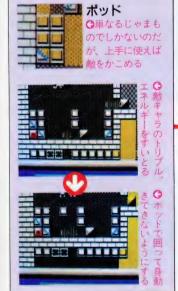
ミラー

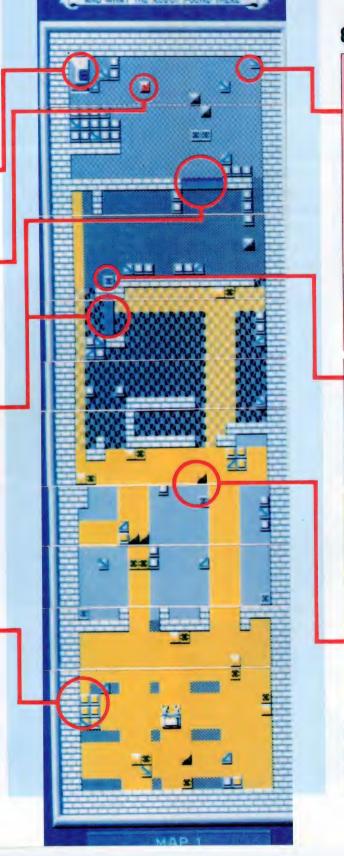
⊙ロボットだけなら通れるが、物を持つとダメ。また 光も通さない



一方通行のミラー

母どちらかの一方 通行だということ だけで、あとはミ ラーと同じ







| W|-

●このバッテリと 奥のランプは大変 動かしにくい。 + 面なら | Qか高け れば強引に進むこ

とができるが、2面以降は危険。 明るいところで同じ地形を作り、 動かしてみるのが無難だ





本物の野球ぽりふん

2つのモードがある。ペナ ントレース編は、12チームの 中から1チーム選び、11チー ム相手に132試合戦う。132試 合終わるまでに80勝すれば無 条件に優勝となる。12チーム は実在のプロ野球の球団とそ っくりだけどちょっと違うと いうありがちな設定になって いる。VS編は2人対戦モー ド。先ほどの12チームのほか になつかしの選手で構成され たチームを加えた13チームか ら選んで対戦する。

画面はセンター方向からの テレビ中継ふう場面、打球を 追ってスクロールする場面、 そしてスコアボードの3つで 構成される。守備はコンピュ ータがやってくれるげど自分 で操作することもできる。音 声合成もたくさんある。





ピッチャーが高低、左右を投げわけるのに対し、バッターも9とお りのスイングができる。上はその中の3つ

ニギヤカなスコアボード



のバッターが打席に立つたひに、 守備位置まで紹介する



⊕ピッチャーを交代させると、 ーフカーで登場しちゃう



○ホームランのデモ。ピッチャー はくやみ、バッターははしゃぐ

●打球が飛ぶとグラウンドを真上 から見た画面になり、ボールを追 ってスクロールする。慣れないう ちはコンピュータに守備をやらせ よう。下は左中間ヒットの場面



フルスクロールするグラウンド

1チームにはピッチャー12 人、バッター18人の合計30人 のデータが入っている。先発 メンバー9人以外に21人も控 えがいる。選手の個性は成績 のデータだけでなく、グラフ ィックでも表現されている。 黒人選手は色が黒いし、アン ダースローのピッチャーはち ゃんと下から投げている。



○豪快な空振り。のよ うにみえるのは、名前 のせいだろうか?



○このスタイル! れは夏から秋に強いあ の選手だね



⊕おじさんにしかわか らないこの選手。なつ かしさに涙する?



5月21日発売予定

解きに頭をかかえ、決死の戦闘にドキドキする!



ポニーキャニオン ☎03-221-3161

媒体	
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価格	6,800円

だれでもすぐにプレイできる

ファミコンの同名ゲームの MSX2版。ストーリーはパ ソコンの「ウルティマIII」がも とになっている。いまにも目 覚め、平和な世界「ソーサリア 大陸」を闇に閉ざそうとして いる悪の根源「エクソダス」を

封じこめるのが目的。

キャラは、特徴のある5つ の種族、11の職業(男の職業7 つ、女の職業が4つ)、そして 4種類の能力の値を決めて作 る。これには経験が必要なの で、初めてプレイする人のた めに、各職業のキャラのサン プルから好みのキャラを選ん でパーティを組めるモードが 用意されている。

冒険の感じは写真にまかせ る。ファミコン版の攻略本な どには目もくれずにプレイす ると、謎が解けるごとにハッ ピーになれる。

独特な戦闘シー



♠たくさんのモンスターカ うろついている。ハーティ のだれかがぶつかると……



◆画面が戦闘シーンになる 逃げ出すことはできない。



やるかやられるかなのだ!



のモンスターを全滅させると宝和 が現れる。取るときはワナに注意 アイテムでマップ表示



のすべての職業のキャラのサンフ ルが付いていて、そのまま使える

4人のキャラでパーティ編成



●4人ハーティで冒険開始 ロー ドブリティッシュから目的を聞く



○冒険はお城の前から始まる。 キャラの ネーミングはウルティマIVの影響です

レベルアップやセーブはお城、買い物は町で



こでゲームセーブするのだ



ティッシュに話しかけているところ



◆レベルを上げてくれるロードブリ ◆ロイヤルシティの町の食べ物屋。町 あるお店の主人に話しかけて買い物する

ダンジョン内は3口画面



のダンジョンのなかは3 D画面。 マッピングしないと迷うぞ



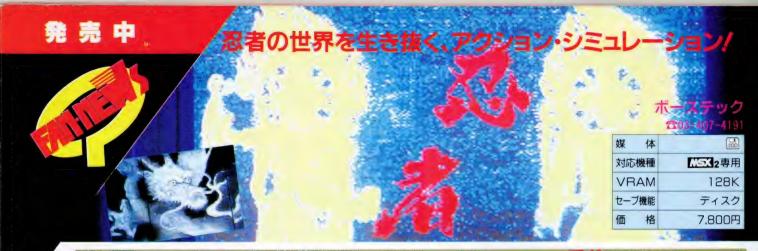
②ダンジョンには泉があったりする。し あわせな泉と毒の泉がある。



○月の満ち欠けによって出現する ムーンゲート。入るとワープする



○ソーサリア大陸の全体マップ。 とあるアイテムを使うと見られる



時は龍虎5年1月1日。関 ヶ原の合戦の3年3か月前が このゲームのスタート時間だ。 この間に豊臣の率いる西軍の ために、忍者として全国各地 であらゆる工作活動をしなく

てはならない。ちょっと大河 ドラマぽいシミュレーション という感じだ。ポイントは何 もしないでいても時間はたっ ていく、ということ。「いつ」 何をするかが重要だ。





西軍が徳川率いる東軍に勝 つには、大阪城に集まった情 報や、各地に潜んでいる味方 の情報をもとに待ち伏せをし て、軍資金や密書などを奪い 取って敵の行動を未然に防が なくてはならないのだ。しか も敵が行動を起こすその時期 までの間にも、同盟国に献金 したり、敵の城や忍者屋敷に 忍びこんで金子(お金のこと) を奪い取ることも必要だ。で も、いちばん効果があるのは 帝の勅旨(天皇の絶対意見)。 これがもらえるとラクなんだ けど、金子もかかるのだ。





























はたして結果はいかに……?

関ヶ原の合戦の勝敗結果と、 忍者としての働きが最後に評 価される。いかに多くの敵の 工作を妨害し、戦で同盟国を



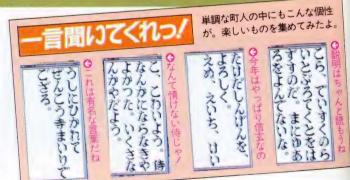
なりのよい結果が にしく働けば、

勝たせるように働き、勅旨で 敵国を寝返らせたがポイント になる。成績がいいと真のエ ンディングだ!



€働きがよいと、 を見るのも楽し

5万の金子が





アスとギャケが同居し

目的は日つに分か れたシャトルの修理

宇宙史上最強最悪の生命体 「サジリ」が閉じこめられてい る磁界幽閉シャトルがバラバ ラになってしまった。エスパ ー、アーク・ジェス・ライヴ アーは生命体サジリの復活を さけるため、8個に分裂した シャトルを修理するためのパ ーツを回収しに出かけた。目 的はそれだけではなく、シャ

トルの分裂と同 時期に消息をた ったリアンナ王 女も探し出さな



ければならない。これを集めて シャトルの修理 のだった。

基本的には アクションゲーム!

ゲームは、7つの惑星と1 つの異空間の全8ワールドか らなっている。基本的には、 敵を倒して進むアクションゲ ームだ。「基本的には」という のは、このゲームは、デュア ルシステムゲームといってア





介有へ進むアクションシーン。耐 は突然出てきてぶつかってくる

クション、ロールプレイング、 アドベンチャーをそれぞれ独 立してあわせ持った新ジャン ルのゲームだからだ。アクシ ョンシーンからプレイヤーの 意志でRPGモードへ入った りできるのだ。

惑星は2ステージ構成で、 前半がアイテムなどを取るス テージ、後半が情報などを集 めるステージだ。そのあと各 惑星のボスとの戦いがある。

ステージの切れ目 にはビジュアルシーン

いわば、ここがアドベンチ ャーの部分。ステージとステ ージの間にビジュアルシーン がある。ここでの情報をしっ かり聞いておくのが大切だ。 秘密が明かされていくぞ。



攻撃手段は声 わわわわわ!!

ゲーム中にメインとなるの はやっぱりアクション部分。

ここでは、パーツを集める のが主な目的。ただし、中間 のビジュアルシーンへの入口 やボスキャラとの戦いに入る のもここからで、するべきこ とはとても多い。

むかってくる敵と戦いなが ら右へと進むわけだが、キミ の攻撃方法は声。「わ」という 声を発射して敵を倒すのだ。 なお、この攻撃方法には通常 のパワーボイスとパワーアッ プのたびに強力になるサイキ ックボイスの2通りがある。



てはなすまでが長いと強力になる

キックボイ



らいの「わ」

するとこんな!!

「RPGする」 なんてモードもある

アクションシーンで選ぶと コマンド選択式のRPGモー ドになる。ギャグがいっぱい。





麻雀に勝って全国の美女のエッチな姿を見よう



日本物産

206-351-3841

媒 体	200
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニューのみ
価 格	6,800円

全国8地区の強豪雀士を倒して日本一になろう!

コンピュータと対戦する2 人麻雀ゲーム。8人の雀士に勝つことが目的だ。8人にはそれぞれ強さがあり、ポイントで表されている。どんな手でもいいから、上がれば敵のポイントを減らすことができ、逆に敵に上がられるとこちら のスコアが減る。スコアが D になればゲームオーバー。

敵全員のポイントをたして も15しかないので、最低15回 あがればラストまでいける。 しかも、コンティニューがい くらでもできるので、1日で クリアするのもカンタン。



●麻雀してるときの場面。どんな手でもいいし、コンティニューもあると思うと、ついラフな手作りになる

雀士は8人とも美女! しかも負けるたびに脱ぐ?

本当のこのゲームの目的は エッチな絵を見ること。敵の ポイントを1つ減らすたびに、 ごほうびのグラフッィクが出る。服を脱ぐとどうなるか想像して、楽しみましょう。





いるのがかえってイヤラシイじゃん2ホイント取るとこうなる。手で隠し





敵は7人の雀土。対戦相手を選んでスタート

女のコのグラフィックが見 られる麻雀ゲームはたくさん あるが、2人麻雀と4人麻雀 の両方を1本のゲームでプレ イできるのはこの「麻雀狂時 代」だけ。

4人麻雀を始めるときは、 対戦相手をフ人のクセのある 雀士から選ぶ(2人麻雀のと きはランダムにフ人のうちの 1人が選ばれる)。姿は右上の 写真参照。

M・カトー……年令26才。血 液20W40型(編集部注:おい おいモーターオイルじゃねぇ だろう)。打ち方:オーソドッ クス。

」・キタコー・・・・・年令26才。 血液A型。打ち方:とにかく ホンイツ好き。ソメ職人と呼 ばれる。

小沢志保……年令22才。血液 AB型。打ち方:チートイツ からくずれたトイトイが得意。 B・モンロー……年令25才。 血液日型。打ち方:オーソド

ックスで強い。

中森桃子……年令18才。血液 A型。打ち方:トイトイが得

αポック·····・年令135才。血 液?型。打ち方:タコ麻雀。 ほとんどシロウト。

中大人……年令?才。血液? 型。打ち方:麻雀はメンゼン という信念を持っていて、絶 対に喰わない。

対戦相手を選ぶと、選んだ 相手のなかからグラフィック を見たいコを選ぶ(男を選ん だときは彼の関係者らしい女 のコが代役)。

対局中は、相手の手牌を開 いたままで打てたり、「リー チ」とか「ソレダ(ロンのこ と)」とか発声したり、なんと マウスで操作できたりする。 もちろん、プレイヤーがアガ れば選んだ女のコのグラフィ ックが見られる。ウインクす るアニメがあったりしてなか なか楽しい。



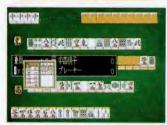


◎相手のプロフィールが表示される



⊙グラフィックを見たい女のコを選ぶ

2人麻雀の場合



ひヒッカケリーチかけっこう決まる!

4人麻雀の場合



≸ ∽局【x00【2	(00 25	
元号音音等等 30 版本此中#	13 de 17	
高高高的。 (1) (1) 中心	REAL WILLIAM	
777001		
30		(SENA)

●ウインクしているところ ●下着だけになってしまい ●ブラをはずしておしまい ●手牌を開かせて打っているところ

2見られる女のコのアニメ







☆グラフィックの始まり

5月21日発売予定

対局あり詰将棋ありの、楽しめる将棋ソフト

MATA TO STATE OF THE STATE OF T

ポニーキャニオン ☎03-221-3161

	媒体	
	対応機種	MSX 2専用
	VRAM	128K
I	セーブ機能	内蔵S-RAM
5	価 格	5,500円

している 関性的な5人の棋子とのX

対局モードでは5人の棋士と戦える。棋士によって得意な戦法があり、 泥沼坊主……穴熊、四間飛車自然大王……矢倉、居飛車自在将軍……中飛車ひげ仙人……三間飛車谷川浩司……あらゆる戦法となっている。どの棋士も1手1分くらいで指すので、待



ち疲れてやる気をなくすよう



●自在将軍は初手に5筋の歩を突 いて中飛車の陣をとった



◆名人戦第 | 局は向かい飛車だ 泥沼坊主との違いは中盤戦の強さ

5人の棋士のうち、泥沼坊 主からひげ仙人までの4人が それぞれ関門になっていて、 「待った」なしで勝つまで次の 棋士とは戦えない。いやでも いろいろな定石がマスターで きるわけだ。

泥沼、自然、自在、ひげ仙人と勝ち進めば、谷川浩司との名人戦五番勝負が始まる。 ここで3回勝てば、谷川浩司から推戴状がもらえる。





◆ひげ仙人の三間飛車。序盤戦はほとんど定石どおりに進む



◆第2局は相矢倉。名人は飛車を 振ってきた。四手角は通用するか

高3手~11手詰の詰将棋40題

コンピュータに解かせるのではなく、プレイヤーが考えるタイプの詰将棋。詰められる側は谷川浩司(コンピュータ)が考えるので、プレイヤーは詰むまで王手をかけ続ける



◆詰将棋のⅠ問目は5分で6級の 3手詰め。初手24銀成りが正解

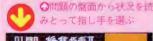
という仕組みだ。

問題は5分で解けたら6級の3手詰めから5分で初段の11手詰めまで。どれをとってもかなりの難問だ。対局モードと違って問題を選べる。



一部分対局型の次の一手20題

次の一手モードでは、指し手を4とおりの候補から選んでコンピュータと対局する。 問題の盤面が表示されたら、





●24歩に対して同歩と指してきた。3手目は45歩と指してみる

始めの1手を選ぶ。すると選んだ指し手に応じてコンピュータが手を進める。7手ほど進んだときに、指し手の選び方によってプレイヤーの棋力を採点してくれる(1間につき最高100点)。

詰将棋をすべて解いてから次の一手に挑戦し、合計得点で棋力が5級以上と判断されれば、「谷川浩司の棋力認定証」がもらえる。



●同歩ときたのでこちらは同桂 ここでこの問題での得点が出た

発売中のゲームを再チェック!

号は3月15日から4月13日まで

発売中のゲームがちゃんと確認できれば…… という願いのもとにこのページができました。

協力:J&P町田店

★印付きはMSX2専用、(R)はROM版(D)はディスク版のゲームです。

★東京女子高生制服を脱いだ図鑑

NEW SYSTEM HOUSE OH/(D)······7,800円



●制服を半分(?)脱いだ女の子が次々 と現れるグラフィック集。女の子の絵は 漫画家の内山亜紀先生が描いているのだ

ボンバーキング/ハドソン(日)6,200円

…………

4月号100ページで紹介

★王子ビンビン物語/イーストキューブ(D)7,800円

......

5月号106ページで紹介

★抜忍伝説/ブレイングレイ(D)7.800円

......

5月号108ページで紹介

★ガンダーラ/エニックス(D)7,800円

……→今月号6ページで特集

★ワールドゴルフ I /エニックス(D)7,800円

……… ⇒ 今月号20ページで特集

★カサブランカに愛を/シンキングラビット(D)7,200円

➡5月号94ページで紹介

★殺人倶楽部/マイクロキャビン(D)7.800円

…………⇒5月号96ページで紹介

ィヘルツォーク

テクノソフト(D)

------6.800円

◆2人でも遊べるリアルタイムシミュレ ーションゲーム。仕切られた画面の左右 にわかれ、攻撃しながら9ステージ中の 敵前基地と敵本拠地を破壊するのが目的





★刑事(大打撃)社長令嬢誘拐事件/インフォマーシャル(D)6,800円

………… ⇒2月号108ページで紹介

★小林ひとみのパズル・イン・ロンドン

インフォマーシャル(D)

------6.800円

●アダルト女優の小林ひとみの写真がバ ズルになっていて、それを解くゲーム。 難しいけど、完成した画面は見ものだよ



★忍者/ボーステック(D) 7.800円

………⇒今月号104ページで紹介

★釣りキチ三平 ブルーマーリン編/ビクター音楽産業(R)6.800円

………………… ■4月号101ページで紹介

★井出洋介名人の実戦麻雀/パック・イン・ビデオ(P)6,800円

…………

5月号107ページで紹介

★マンハッタンレクイエム/リバーヒルソフト(D)7,800円

ラスタン・サ

タイトー(R)

······5.800円

○人気のあったゲーセン版からの移植。 武器アイテムを取りつつパワーアップし 最終の 7 ラウンドにいる敵のボスを倒す のが目的というアクションRPGだ



★陽あたり良好!/東宝(□)5,800円

★勇士の紋章 ディープダンジョン I/スキャップトラスト(R)6.800円

………⇒今月号98ページで紹介

★ハウ・メニ・ロボット/アートディンク(D)7.800円

………→今月号100ページで紹介

トほっと・M∣LK

フェアリーテール(ロ)

------4,800円

◆6人の個性豊かな女の子たちとエッチ なことがしたいがために、ギャグに耐え 謎を解き、こ機嫌をとりつつ先へ進む、 コマンド選択式アダルトアドベンチャー



★マース/デービーソフト(日)6,800円

………… ■5月号102ページで紹介

ザインソフト(D)

-----7,800円

●勇者と仲間とパーティを組み、悪の親 玉を倒すため戦うRPG。地上、地下、 草原、砂漠、街、そして魔神宮という名 の塔など、マップもスケールも大きい



超新作ソフト紹介!

COMING SOON

いよいよ、ゲームセンターや他機種で話題の 『R-TYPE』のMSX版が発売決定!! 開発元のアイレムさんに感謝しつつ最初のベ ージでドーンと紹介。そのほか、シミュレー ションからアドベンチャー、スポーツゲーム までMSXのソフトは、春にひとあし遅れの 花ざかり。今月はファンダムのROMカート リッジも紹介してしっかり宣伝しちゃった。

R-TYPE アールタイプ

■アイレム■☎06-534-1060■8月発売予定

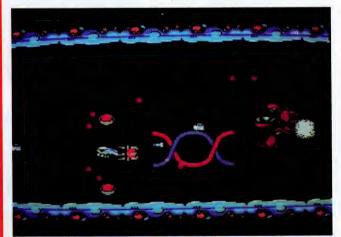
※画面は開発中のものです。

	媒 体	
	対応機種	MSX MSX 2
disk.	RAM	16K
	価 格	未定
	ジャンル	シューティング

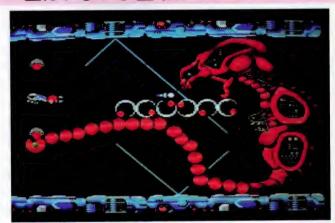
世間をさわがす話題のシューティングゲームがいよいよ登場!!

ゲームセンターで有名なシューティング、あの『R-TY PE』のMSX版(2専用じゃないとこがスゴイノ)が発売されることになった。PCエンジンやX68000への移植で世間をさわがせているけど、8月にはMSX版も姿をあらわす予定。内容のほうはおなじみ横スクロールのシューティング。途中でカプセルを集めると、自機の装備がパワーアップしていくというし

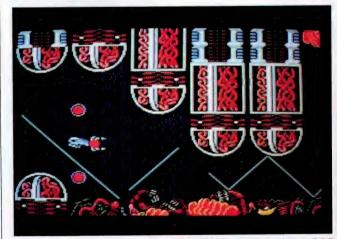
くみだ。難易度も高く、奇っ怪な敵キャラがぐりんぐりん動く迫力満点なゲームだ。各ステージのラストに出てくるボスキャラの気持ち悪いグラフィックもさることながら、装備のバリエーションの多さといい、ゲーム内容も凝りに凝っている。シューティングファンには見のがせないソフトだ。発売までまだすこし間があるけど、じっと我慢して楽しみに待っていよう。



◆自機の攻撃が、まるでDNAのように飛んでいく。武器も大迫力なのだ



←これは「面のラスト。ボスキャラのしっぽがウニョウニョして気持ち悪い



●2面はさらに気持ち悪い。上下の地面には敵かひそんでいてむかってくる



蒼き狼と白き牝鹿

■ソニー(開発:光栄)■☎044-61-6861■6月21日発売予定

光栄歴史3部作の3つ目はジンギスカン

シミュレーションゲームで 有名な光栄の歴史3部作(三 国志、信長の野望・全国版、蒼 き狼と白き牝鹿・ジンギスカ ン)の中から、いよいよMSX 2版『蒼き狼……』が出る。ま ずはディスク版だ。

ゲームは、ジンギスカンが モンゴル、アジア、さらにユ ーラシアを征服して一大帝国 を築きあげていく壮大なスト ーリーのシミュレーションウ オー。戦術のみならず、将軍 の抜擢や降格、人事や後継者



媒	体	閾(3枚組)
対応	幾種	MSX 2専用
VB	ΔМ	128K
価	格	9,800円
ジャ	ンル	シミュレーション

づくりにいたるまでのコマン ドを選択し、あらゆる状況を かねそなえたゲームになって いるぞ。シナリオには、モン ゴル編と世界編の2種類があ って、4人までのマルチプレ イ方式で楽しむことができる。



アニメシーンもぐーんと増え て、漢字表示でメッセージも 見やすい。もちろん漢字RO Mがなくても楽しめる。シミ ュレーションゲームファンに はぴったしのゲームだ。



去年発売になったファミコ ンゲーム「ファミリーボクシ ング』のMSX2への移植版。 MSX2専用のボクシングゲ 一厶は、これがはじめて。

モードは日つ。自分の選手 を鍛えるトレーニングモード とタイトルに挑戦するランキ ングモード、2P対戦モード に日人までプレイできるトー ナメントモード、そして戸種 類のウォッチモード(トーナ メント用と対戦用)が用意さ れている。

試合に勝てば勝つほどプレ イヤーは強くなっていき、強 くなった選手はパスワードで セーブすることも可能。だか ら友だちの育てた選手でプレ イすることもできるわけだ。

ファミリーボクシング

■ソニー■☎03-448-3311 ■6月21日発売予定

ファミコンから移植の本格ボクシング

05 0	HIT Re1 HIT 000 01 06
8	
	904

○決まったー! 右ストレートをまともに受けてふっ飛ぶ青パンツの選手 ボクシングシーンは迫力満点。試合中はパワーアップアイテムも飛んでくる

媒 体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価 格	5,800円
ジャンル	スポーツ





アドベンチャーゲームの老舗ともいえるシンキングラビット開発の『ザ・マン・アイ・ラブ』。モノトーンだけどコミカルなアメコミ調のグラフィックに、デカ鼻のくせにハードボイルド気取りの主人公。いきでおしゃれなミステリーが展開するアドベンチャーゲームなのだ。

舞台はニューヨーク。ある 日、主人公の探偵の事務所に

ザ・マン・アイ・ラブ

■シンキングラビット■☎0797-73-3113■5月中旬発売予定

アメコミ調のハードボイルドミステリー

大金持ちの未亡人から電話がきた。盗まれた宝石の中から、 夫の思い出がいっぱいつまった指輪だけを取り返してほしいという依頼で、これがゲームの目的だ。キミは多くの二 ューヨーカー相手に聞きこみ をして推理をすすめていくの だ。捜査には多くのハプニン グもつきまとうぞ。

ゲームの進行は、最近では めずらしく、1字1字キーボ

媒 体	200
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
価 格	7.800円
ジャンル	AVG

ードから打ちこむコマンド入 力型。メイン画面には、いつ でも現在持っているアイテム がグラフィックで表示されて いて、捜査をいっそうスムー ズにしてくれる。



◆ここが主人公の探偵事務所。ここに未亡人から 依頼の電話がかかってくるのだ。さあ、捜査開始



○捜査の基本はやっぱり聞きこみから。登場人物のニューヨーカーたちから情報を聞き出せ



○このケームにはデカ鼻の人物が多いなあ。グラフィックが独特でゲームを盛り上げてくれるね

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー3

■テクノポリスソフト ■☎03-432-4471 ■5月25日発売予定

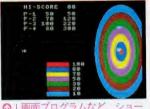
やりぃ! ファンダムゲームが遊べるぞ

ピンポーン/ 本誌の超人 気ページ「ファンダム」に掲載 された投稿ゲームを50本まと めてROMにした「ファンダ ムライブラリー③」が発売さ されるじょ~。 今回の③には、MSX・FAN'88年1月号~4月号までのファンダム掲載プログラムとほか4本を収録。ファンダムの読者にはうれしい、あの名作「ピュアスター」や、画

媒体	
対応機利	MSX MSX 2
RAN	8K(*)
価 格	5,800円
ジャンル	バラエティ

面の表示が美しい「香港」などが入っていて、メニュー画面でゲームを選ぶだけですぐに遊ぶことができる。

このROMカートリッジの 大きな特徴は、リストをとる



○1画面プログラムなど、ショートプログラムがたくさん入ってることができて、そのプログラムを改造することも可能なこと。また、収録プログラムをテープやフロッピーディスクにセーブすることもできるのだ。

※プログラムによっては、MSX 2専用のものやRAMI6Kおよび 32Kが必要なものもあります。







○ 米屋のチャチャチャ」の名作、ピュアスターだっ!

アレスタ

■コンパイル■☎082-263-6006■7月8日発売予定

マニアを熱くさせる高速シューティング

数々のシューティングゲームを手がけてきたコンパイルの最新作が「アレスタ」だ。美しい背景と高速スクロールで、飽きのこないシューティング

ゲームなのだ。

ステージ数は全部で8つ。 せまりくる敵機を撃ちおとし、 各ステージの最後にある要塞 を破壊すのがプレイヤーに与

媒体	
対応機種	MSX 2専用
VRAN	128K
価格	6.800円
ジャンル	シューティング

えられた使命だ。

ステージの途中にある武器 タンクや、敵機の運ぶ武器タンクを破壊すれば、特殊兵器 が出現する。それを取ること

ROUND-02

ALESTI	E :	PLAYER	ARMS
1 +141+ ***	2	3 L	4 A
5	6	7	8
HERMAN THE	SHIP HOSE	PLESTER BELL	LAL HIPE LISER

○豊富なパワーアッフがうれしい

で自機はパワーアップするのだ。合計日種類ものパワーアップができるから変化に富んだプレイが楽しめるぞ。

FM音源を用いたBGMが つくようになる、とか……。





●自機の前に小ボスが出現! ひたすら連射しよう

٠١١,

36

対応機種 **MSX12**専用 VRAM 128K 価格 6,800円 ジャンル トランプゲーム

ALESTE: TEST NO-02

ソリテア ロイヤル

■ゲームアーツ■☎03-984-1136 ■6月24日発売予定

1人遊びのカードゲーム集

コンピュータで楽しめるトランプを使ったソリテア(1人遊び)ゲームのコレクション。ソリテアゲームとは、カードゲームの中でもポピュラーで時間のかからない1人遊びで、すべてのソリテアゲームには完成形と呼ばれる終わり方があり、その完成形にできるかどうかをひとりで楽しむわけだ。



○これはゴルフ。ゲームの内容だけでなくカード自体の絵や色の美しさも楽しもう!

このソフトには8種類のソリテア (ピラミッド、ゴルフ、クロンダイク、キャンフィールド、コーナーズ、カルキュレイション、シャッフル&ドロー、リノー)が入っていて、それぞれのゲームを個別に楽しんだり、すべてのゲームを続けて楽しむなどモードはいろいろ。入門用にお子様ゲームも3本入っているぞ。



スターヴァージアージカわいい女の子の活躍するアク

きわどいコスチュームの女の 子が活躍する、キャラクタのか わいいアクションゲームだ。

ボーイフレンドのコウがなぜかさらわれた。そこで、じつは宇宙人で超能力少女のエイコがコウを助けに行くことになる。エイコは自分の意志では変身できず、男のエッチ光線が必要なのだ。エッチパワーを体内に蓄積しコウを助け出すギャグいっぱいのおもしろゲーム。



媒	体	
対応	機種	MSX 2専用
VR	AM	128K
価	格	5,800円
ジャ	ンル	アクション

これはリンクスのネットワークでも、そのままでも遊べるアクションゲームなのだ。まず、ゲームをする前に自分のガーリー(ロボット)を作らなければならない。4種類ずつある4つのパーツを組み合わせてオリジナルのガーリーを作ろう。それを操作して途

ガーリーブロック

■日本テレネット㈱ ■☎075-211-3441 ■5月28日発売予定

ネットワークで遊べるリンクスゲーム!!

中の敵のガーリーを 1 台ずつ 倒し、敵の最終要塞に行き破 壊するのがゲームの最終目的 になるのだ。また、ネットワ ークゲームとしてはリンクス の回線を通じて知らない誰か ジャンル *アクション* のガーリーと自分のガーリーを戦わせるという遊び方もできるぞ。

対応機種

VRAM

格

価

442

128K

6.800円

MSX 2専用





ゾンビハンター

■ハイスコアメディアワーク
■☆03-402-7001■6月下旬発売予定

) - 2 W D - 120 120	
	VRAM	
予定	予 価	
0	ジャンル	

対応機種

ゾンビたちと戦うARPG

ファミコンから移植のアクションRPG。ただし、音声合成機能がないので声が出なくなっているのがちょっぴり残念。

魔王ドルゴに奪われた『ライフ

シーカー』を取りもどし、国を平和にするのがプレイヤーの使命。

敵を倒してゴールドと経験値を 手に入れ、レベルアップと装備を 充実させながらクリアをめざそう。



と自分のHPがリアルタイムで表示されるのが便利だージ画面にその名前とHPが表示される。戦闘中も敵母上のアクション画面に敵が出現すると、下のメッセ

128K

5.800円

アクションRPG

MSX 2専用

上ゲゲイレ 破戒の偶像 ■株日本テレネット■全口3-2168-1-159■7月下旬発売予定 中東を舞台にしたアクション ロールプレイングゲーム。キミ は中世暗殺教団「アサシン」のサ ドラー(主人公)となって、まず 1 面のバグダッドの街を旅する のだ。当面の目的は敵の教団の ボスの暗殺。敵地にのりこみボ スを見つけるのだ。

敵地に入ると画面が変わり、 戦闘シーンになる。戦闘シーン だけでもアクションゲームとし て独立して楽しめる。全日面で 壮大なストーリーのゲームだ。



媒(本	200
対応機和	重	MSX 2専用
VRAN	M	128K
価 村	各	8,800円
ジャン	V	アクションRPG

戦闘時は切り換わる で情報を仕入れる。

C11本テレネット!

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

★マークは M5X 2専用の 一厶です。

COMING SOON

	ソフ	フトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。
発売	予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
5月	7日旬日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日	MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/360円 ★ジブシー(□)/チャンピオンソフト販売/8,000円 ★殺人俱楽部(円)/マイクロキャビン/7,800円 ★ザ・マン・アイ・ラブ(□)/シンキングラビット/7,800円 ★(雑学オリンピック)わたなべわたる編(□)/ハード/6,800円 ★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(□:音楽テープつき)/光栄/12,300円 ★THEブロ野球激突ペナントレース(円)/コナミ/5,800円 ★ウルティマ(円)/ポニーキャニオン/6,800円 ★谷川浩司の将棋指南 II(円)/ポニーキャニオン/5,500円 ★囲碁俱楽部(□)/ソニー/30,000円 ★燃える//熱闘野球'88(円)/ジャレコ/8,500円 MSXブログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③(本)/徳間書店/780円 MSXブログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③(円)/徳間書店/5,800円 ★MSX-Write II(円)/アスキー/24,800円 ★ガーリーブロック(円)/日本テレネット㈱/6,800円 ★ドラゴンクエスト II(円)/エニックス/6,800円
6月	日旬日旬日日日日日旬旬旬??	MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/360円 ★ブロックターミネーター(D)/ドット企画/6.800円 ★TDF(D)/データウエスト/6.800円 ★亜空戦記グリフォン(R)/マイクロキャビン/6.800円 ★ヨトゥーン(D)/ザイン・ソフト/価格未定 ★ハイデッカー(D)/ザイン・ソフト/価格未定 スペースシャトル(R)/ポニーキャニオン/価格未定 スペースシャトル(R)/ポニーキャニオン/価格未定 ★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(D)/ソニー/9.800円 ★ファミリーボクシング(R)/ソニー/5.800円 ★ソリテア ロイヤル(D)/ゲームアーツ/6.800円 ★ルパン三世 バビロンの黄金伝説(媒体未定)/東宝/価格未定 ★ゾンビハンター(R)/ハイスコアメディアワーク/5.800円 ★アークス(D)/ウルフチーム/7.800円 ★波動の標的(D:漢字ROM不要版)/ソフトスタジオWING 9.800円 ★ブレイカー(D)/ホット・ビイ/価格未定
フ月	5588中中中中217下下??	★ディスクマガジン(D)/コンパイル/980円 ★第4のユニット2(D)/データウエスト/7,600円 MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/360円 ★クリムゾン(D)/スキャップトラスト/6,800円 ★クリムゾン(C)/スキャップトラスト/7,800円 ★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/7,800円 ★華三眩(D)/STUDIOオフサイド/7,800円 ★本ニルブレイザー(D)/ポニーキャニオン/価格未定 ★スタージップランデブー(D)/スキャップトラスト/7,800円 ★エグザイル(D)/㈱日本テレネット/8,800円 ★エンスターランド(C)/日本デクスタ/価格未定 ★ファンタジー(D)/ボーステック/価格未定 ★ブァンタジー(D)/ボーステック/価格未定 ★美しき獲物たちPART5(D)/グレイト/1,000円

24 =	700	A 2 L II (50 LL) (. 1 L A
光元	予定日	タイトル(謀体)/メーカー名/予定価格
フ月	د د د	着き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(円)/光栄/9,800円 着き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(円:音楽テープつき)/光栄/12,300円 ★着き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(円)/光栄/9,800円 ★着き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(円:音楽テープつき)/光栄/12,300円
8月	8日(日)ででででで	MSX・FAN9月号(本)/徳間書店/360円 R-TYPE(R)/アイレム/価格未定 ★ドーム(D)/システムサコム/9,800円 ★シャティ(D)/システムサコム/9,800円 ★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/7,800円 ★田代まさしのブリンセスがいっぱい(R)/ハル研究所/価格未定 ★目指せパチブロパチ夫くん(R)/ハル研究所/価格未定 ★ザ・リターンオブイシター(R)/ナムコ/6,800円
9月	日 2 2 7 7 7 7 7 7	MSX・FAN10月号(本)/徳間書店/360円 ★ゴルフゲーム(仮称)(円)/パック・イン・ビデオ/価格未定 ★釣りキチ三平謎の魚編(仮称)(媒体未定)/ビクター音楽産業/価格未定 ★首切り館(□)/日IT²/価格未定 ★ガリバーの大冒険(仮称)(□)/コンピュータブレイン/6,800円
発売日未定	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★	(キックウォー(R)/アスキー/7,800円 15ストライクイーグル(P)/システムソフト/5,800円 バースの翼(D)/工画堂スタジオ/7,800円 バースの翼(P)/工画堂スタジオ/7,800円 ジリールドRPG(R)/ゲームアーツ/価格未定 わんぷらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定 わんぷらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定 わんぷらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定 カールボののカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円 フォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円 フォース 虹の彼方に(D)/スキャップトラスト/7,800円 フォース 虹の彼方に(D)/スキャップトラスト/7,800円 フォース 虹の彼方に(D)/フェアリーテール/3,800円 イジークライマー(R)/日本物産/価格未定 ウレスタ(R)/日本物産/価格未定 ラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/6,800円 イズ(R)/ハート電子/5,800円 ンタジー【(D)/ボーステック/価格未定 トハルマゲドン(D)/ブレイングレイ/9,800円 ん一刻 完結篇(D)/マイクロキャビン/7,800円 ーム(D)/マイクロネット/価格未定 の接吻(D)/リバーヒルソフト/7,800円 ごつ野球(D)/クリスタルソフト/価格未定 トアンドマジック(D)/スタークラフト/9,800円 ほ定)あけみとモアイの占いセンセーション(媒体未定)/コナミ/価格未定
		重未定)ビバラスベガス(媒体未定)/ハル研究所/価格未定

■ハード

発売予定日 商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格

5月21日 ★HBP-FIWP(24ドットサーマルブリンタとMSX-Write I)のセット ソニー 69.000円

★悶々モンスター(仮称)(円)/タイトー/5.800円

中をあけたときのときめきから解きおわったときの満足感まで

本格的ミステリーゲームとしてすでに 他機種で根強い人気を誇っている、J. B. ハロルドシリーズ『殺人俱楽部』 (MSX版はマイクロキャビンより) 『マンハッタン・レクイエム』の生みの 親がリバーヒルソフトの鈴木さんだ。 パッケージをあけてからゲームを終わ るまでアレイヤーを徹底して楽しませ るソフト作りの姿勢が力強い。

あえて、ミステリーゲーム

リバーヒルソフトができたのは昭和58年ですが、2年まえ、「本物のソフト」を目指してスタッフを増員し、それぞれの持ち分を決めて、もう一度いろいろなものに取り組んでみようと決心して作りあげたのが「殺人俱楽部」(PC-98版)、J.B.ハロルドシリーズの第1弾です。このソフトは息の長い、ロングセラーになっています。

J.B.シリーズでは、アドベン チャーということばを使ってい ません。むしろ、捜査シミュレ ーション的なゲームシステムで、 私たちはあえて「ミステリーゲ ーム」と呼んでいます。

総合的に満足できるソフトを

パソコンをよく知っている人たちは、「ゲームだからグラフィックはこんなものでいい、文章もこの程度でいい」とかえってソフトに対して甘い見方をしがちですが、それじゃだめなんで

シリーズ 語り手 鈴 木 理 香 (リハーヒルソフト取締役)

すずきりか 1956年、福岡生まれ。福岡大学人文学部卒。サンリオで「ふつうの0 L」を3年やったあと、リバーヒルソフト創立に参加。 おもに、ゲームシステムとシナリオを担当



す。グラフィックも画面に出て くるセリフも、そしてパッケー ジも含めて、一般の人の鑑賞に 耐えるものでなければ。

第2弾の「マンハッタン・レクイエム」では、リアリティに気を配りました。ニューヨークで撮影してきた写真を画面に取りこんだり、さまざまな資料を集め

たり、デザイナーと相談したり しながら、総合的に満足しても らえるソフトに仕上がったとい う自信はあります。

パッケージをあけるときからわくわくして、中に入っている捜査資料や地図を手にしながら、オープニングを見てうっとり ……ゲームを終えてエンディングを見て「このソフトを買ってよかった」と思えるような、そんなソフトにしたい。そこまで満足してもらえてはじめて本物のソフトなんです。

MSXは全世代的マシン

MSX用のソフトは今度の『マンハッタン・レクイエム』がはじめてです。これからはMSXでも積極的に出していこうと思っています。さきに番外編の『殺意の接吻』(マンハッタンと同じ舞台で別のストーリー)が出るでしょうが、来年の春までには第3弾を出すつもりです。舞台はワシントンD.C.で、FB」なんかも出てきます。

MSXは、全世代的なゲーム マシンだと考えています。おと なに満足してもらえる「本物」を 作れば、実際には年令の低い層 にも受け入れられる、これまで の経験からそう考えています。





■PUBLISHER=山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=山森尚 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科教之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男+三浦昭彦 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅季+尾上全利+白戸知己+高田陽+引田伸=+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=相沢治仁+田樂由紀+諏訪由里子+福田英幸+堀川浩司+横川理彦〈制作〉 ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNER=デザイラ〈人見和一+金田泰行〉+若尾輝見+菅治孝+山口浩司+長山真 ■ILLUSTRATORS=青柳義郎+遺藤主税+しまづ★どんき+野見山つつじ+なつやませいじゅ ■COVER ARTIST=高柳祐介 ■COVER PHOTGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす〈村山成幸〉+㈱ワードボップ〈简井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER=大日本印刷株式会社

⑥徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

EDITOR VOIC

♪ **にらめっ** こしましょ、わ

らうと負けよ、マップ ップッ/というわけで、今 月は巻頭の3大ゲームのマップ攻 略から始まって、マップの連続。 ゲーム十字軍では『パロディウ ス」のエキストラステージマップ、 FFBでは、さいたま博のマップ、 ファンダムだって「CHOPs」のマ ップだ。ストラテジーにも日本マ ップが載っているぞ。おおっ、ア ンケートのページにはマップがな い! 記録は7記事連続、世界新 だ! ううむ、ギネスブックに載 らないかなあ、編集部付近のマッ プ付きで。……クスッ、そういえ ば、もうひとつ、珍しい記録があ る、クスクスッ。巻頭から3記事 連続エニックスだ、エニックスク スクスッ。この記録は、あのコナ ミだって達成したことがない、コ ナミナミならぬ記録なのだ。うう む、まだあるぞ。この欄のはじめ から、3連続つまらないダジャレ。 ダジャレをいうのはダジ……やめ よう、これ以上品位を下げるのは。 どうして今月はこんなにわけがわ からなくなっているのかというと ピンクの桜の花ビラが散るチルミ チル青い鳥だからで、

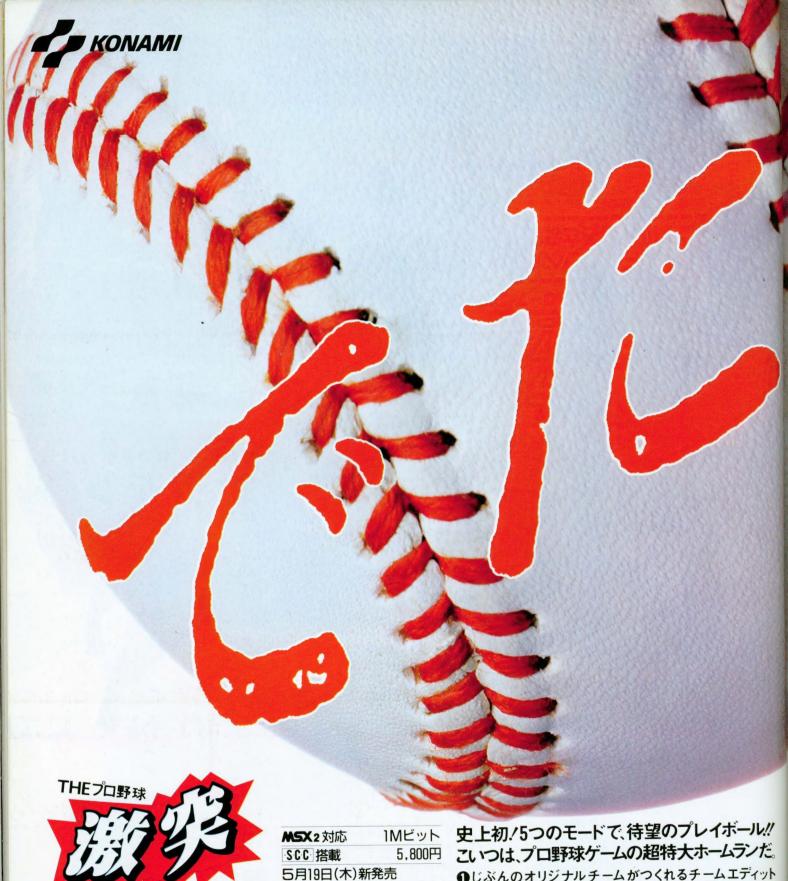
次号7月号は

MSXは楽しい 6月8日発売!

AD INDEX

アスキー	17
コナミ118、1	19
コンパイル	88
ナンクレスト	75
ノニー表2、	3
T & E ソフト80、	81
テクノポリストソフト	85
電子技術教育協会	45
東芝EMI·····	4
志間書店······	85
ビクター音楽産業	77
B I T 278.	79
ポニー86、	87
マイクロキャビン82、	83
松下電器産業表	4

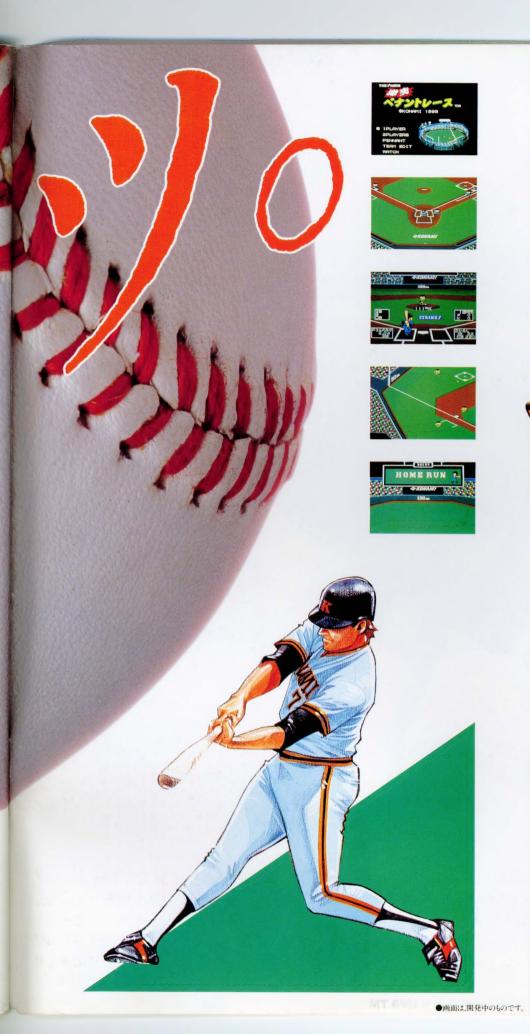




ペチットレース

© KONAMI 1988 TM

①じぶんのオリジナルチームがつくれるチームエディット モード ②練習試合用のオープン戦モード ③最高130試 合で優勝を争うペナントレースモード ④友だちと楽しむ VSモード ⑤コンピュータ同士を対戦させる観戦モード



これが噂のギャグシューティング!

1Mビット

SCC 搭載

5.800円

絶替発売中



そなた、夢と希望のプログ ラマー=タコ。かたや、宿 敵夢食妖獣=バグ。コナミ の人気キャラも総出演して、 おかしなおかしなギャグ宇 宙大戦争の始まり始まり!

コナミファン必携の面白アイテム!

MSX 1.2 対応

1Mビット+64KビットSRAM

5.800円

絶替発売中



SRAMバックアップ機能搭載で ゲームセーブがカンタン! テニス

等ミニゲームのおまけ付! うれしい新 機能を加えて楽しいゲームをもっと楽しく!!

■■■■絶賛発売中■■■■■■

MSX対応 1Mビット

6.800円

MSX 対応

2Mビット

5.980円

この夏期待のコナミファンタジー アニメーションビデオ



順調に制作進行中! 7月下旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区

本社:03-262-9110

大阪:06-334-0399

青森:0177-22-5731 鹿児島-志布志:0994-72-0606 秋田:0188-24-7000

北陸地区

新潟:025-229-1141 四国地区

愛媛-松山:0899-33-3399 九州地区

札幌:011-851-3000 福岡-天神:092-715-8200 東北地区 福岡-大牟田:0944-55-4444

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●MSXマークはアスキーの商標です。



ベルを共用できる、

SW-M003 ## 6.800 円

SW-M001 標準 3.800円

そこで、最初からフロッピー がついたA1Fはどうだろう。

あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの 54.800円。おまけにフロッピーソフトも付属。 買ったその日から、グラフィックも住所録も いきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、 独立10キー採用とどれをとっても明み、未来。

パナソニック MSX 2 パソコン FS-A1F標準価格54,800円

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業 をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地松下電器

A1+ショイパッドで29.800円。

式ジョイパッド、おもしろ



ボクらの「A1クラブ」に入ろう!

A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク 「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。 お問い合わせ:日本テレネット 2075(211)3441

Panasonic, 松下電器産業株式会社

C徳間書店

1988

印刷·大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 12089-6